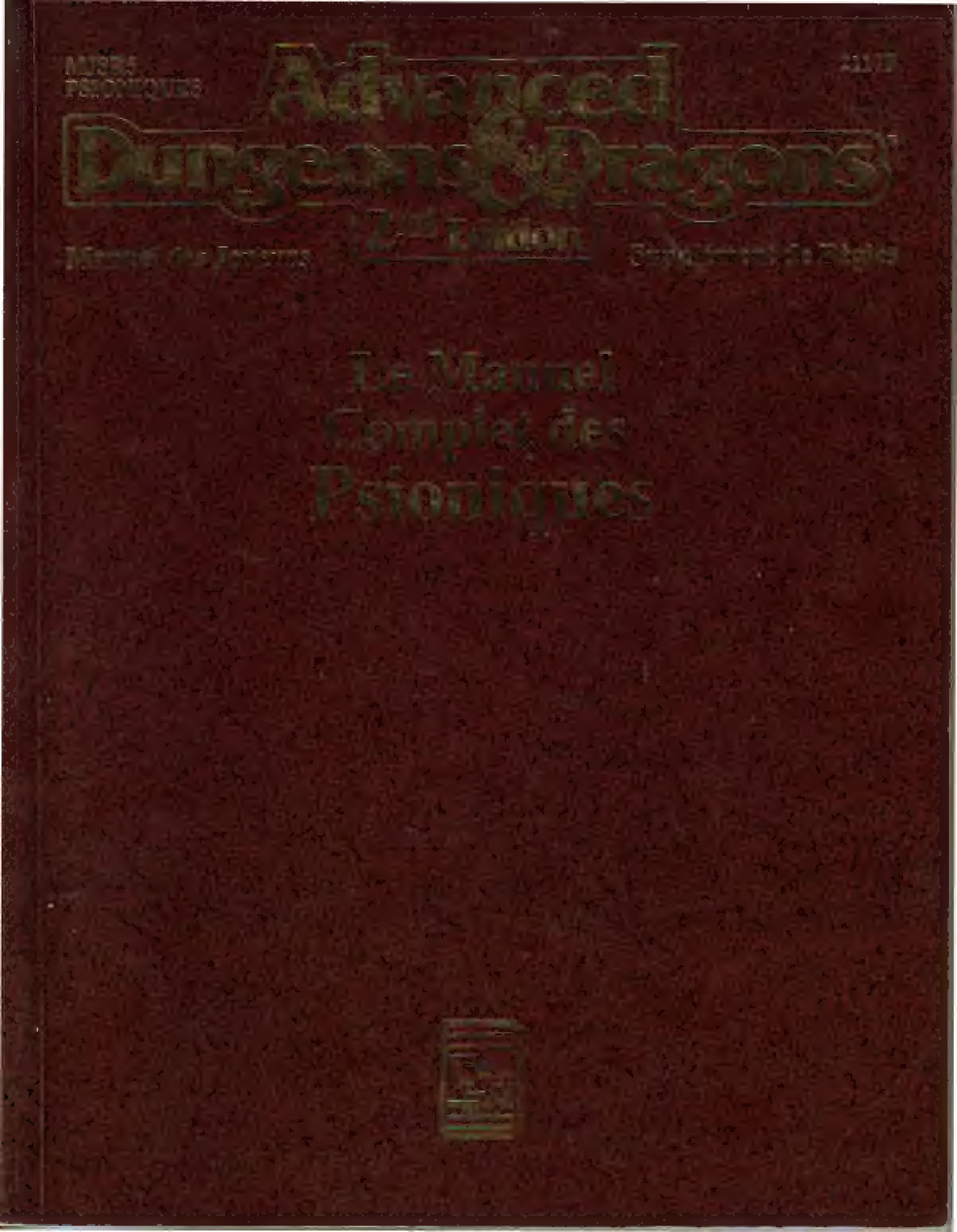
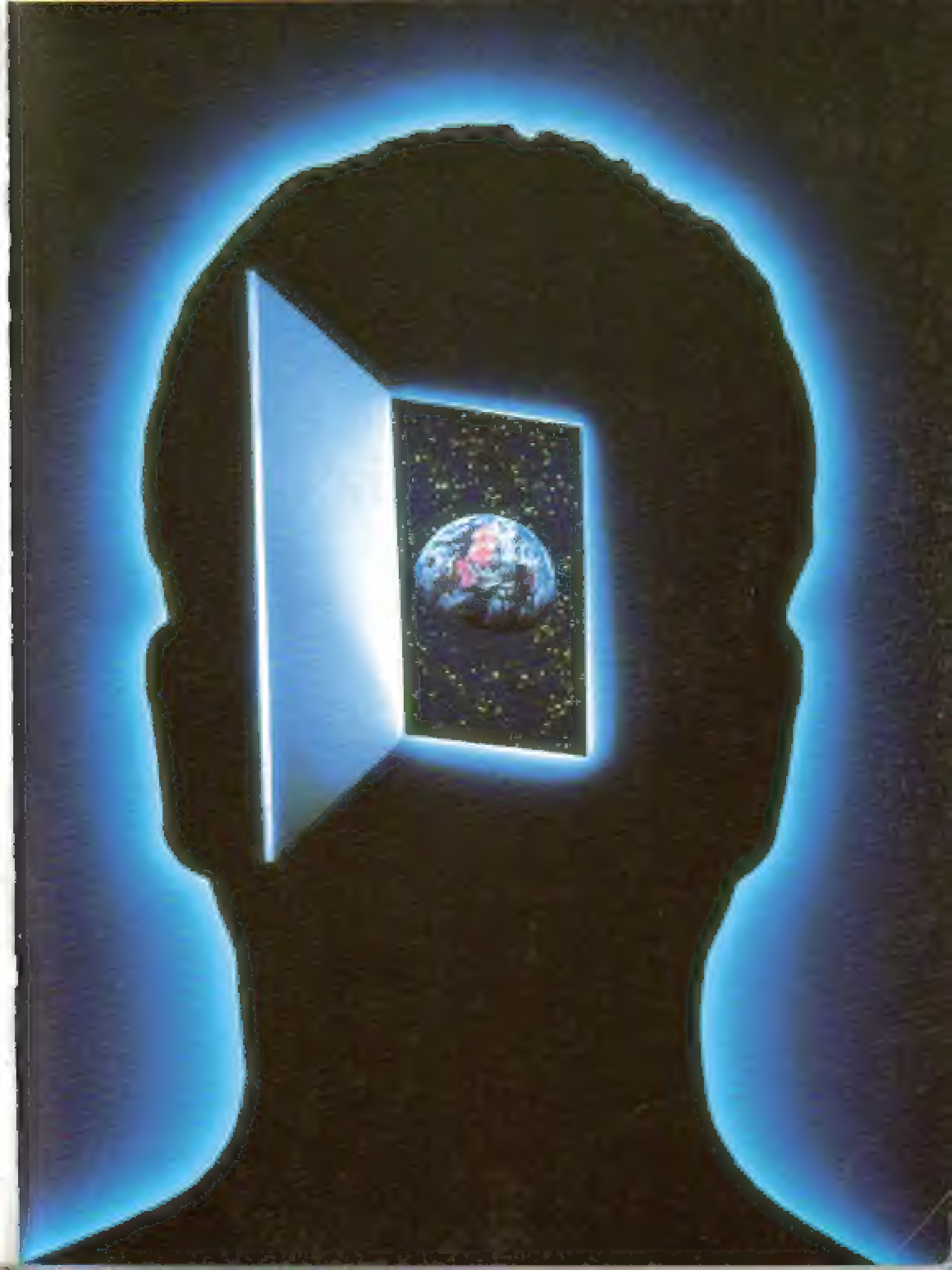

PSIONIQUES
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition
Manuel des Joueurs
Supplément de Règles
Le Manuel Complet des Psioniques



Tout ce qui est vient de l'esprit, est fondé sur l'esprit, est façonné par l'esprit.
Le Canon Pali

CREDITS

Conception : Steve Winter, avec les mises à jour des monstres par Blake Mobley
Correction de la version originale : Andria Hayday

Illustrations Noir & Blanc : Terry Dykstra
Icônes des Chapitres : Dee Barnett
Photographies en couleurs (utilisées avec la permission de) :
page 1 par Lightscapes, ©The Stock Market
page 9 par Ken Cooper, ©The Image Bank
pages 45 et 77 par Steven Hunt, ©The Image Bank

Conception graphique : Stephanie Tabat
Typographie : Gaye O'Keefe
Production : Dee Barnett, Sarah Feggestad

Version française :
Traduction : Jérôme Dumec
Correction/Révision : Luc Masset
Maquette : Hexagonal

Coordination des Tests de Jeu et avis indépendant : Jon Pickens
Testeurs :
Rich Brewer avec Allen Thomas et Mike Mlczeko
Arthur Collins avec Phred Cain, Jason Davis et Jeff Pickett
Lee G. Irons avec Andy Cohen, Matt Harrop et John Whitmer
Alan Grimes avec Bob Bellamy, Leo Hallack, Shaun Horner, Jeff Kennedy, Mike Leibhart, Sam Orlando, Tim Pontallion, Alex West
Caroline R. MacBride avec Brenda A. Floyd, Joe Floyd, R. Keith McBride, Sarah McBride, Mary E. Noah, Donnie Wolfgeher
Mark Middleton avec David Boddorf, Tony Caine, Paul Conway, Jerry Harper, Ed Isaacs, Liz Neese et Kip Romine
Jim Milan et William Tracy avec Gay Milan, Jeff Stevens, Justin Stevens, Paul Stevens, Teresa Stevens et Jeff Wherry
Norm Ritchie avec Linda Bingle, Mary Conczyk, Dewey Frech, Mark Hougaard, Jim Moeller et Jay Tummelson

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1 873799 06 3



Manuel des Joueurs

Supplément de Règles

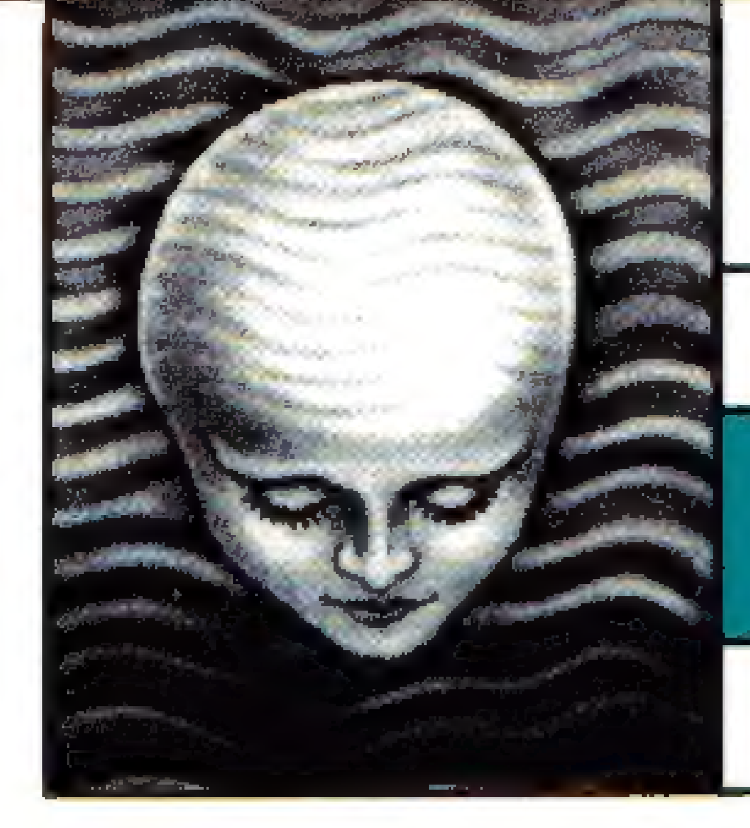
Le Manuel Complet des Psioniques

de Steve Winter



Table des Matières





Introduction

"Que croyez-vous que je sois, un télépathe ?"

En fait, vous pourriez-l'être, si vous étiez un personnage du jeu AD&D® avec les dons qu'il faut. Tout ce dont vous avez besoin c'est de puissance cérébrale, de discipline et du *Manuel Complet des Psioniques*.

Les psioniques — la pratique d'extraordinaires pouvoirs psychiques — étaient intégrés dans le jeu AD&D® d'origine. Certains joueurs appréciaient les pouvoirs psioniques, d'autres trouvaient que c'était une source de confusion. Les psioniques n'ont pas été intégrés à AD&D® 2ème Edition.

Aujourd'hui, à la demande générale, les psioniques sont de retour et ils sont meilleurs que jamais. De si grands pouvoirs peuvent ne pas être faits pour tout le monde. Par conséquent, les règles les concernant sont un supplément totalement optionnel aux règles d'AD&D® 2ème Edition. Mais, si vous êtes prêt à placer l'esprit au-dessus de la matière — à tester les limites de l'espace intérieur — alors ce livre est pour vous.

Le *Manuel Complet des Psioniques* n'est pas une réimpression des anciennes règles concernant les psioniques ; c'est une remise à jour complète. Si vous vous souvenez des règles d'AD&D® d'origine, vous trouverez ici beaucoup de choses qui vous sembleront familières. Attention : les anciens termes peuvent avoir de nouvelles significations. Nous avons gardé une grande partie de la terminologie, mais nous avons changé les définitions. Lisez attentivement ce livre avant de considérer qu'une ancienne règle s'applique toujours, ou de sauter à des conclusions à propos de ce que peuvent ou ne peuvent pas faire certains pouvoirs.

Qu'est ce qui a changé ?

Ce livre contient cinq modifications principales aux règles concernant les psioniques d'AD&D® d'origine :

1) Le psioniste est une classe de personnage. Les personnages ne peuvent pas piocher un pouvoir psionique ici et là, juste parce qu'ils ont un cerveau supérieur. Les psionistes sont des personnages extraordinaires qui développent leurs pouvoirs par l'intermédiaire d'un entraînement difficile (bien que les membres des autres classes puissent à l'occasion revendiquer un ou deux pouvoirs psioniques, de tels personnages ne sont que de pâles ombres des vrais psionistes). Un PNJ psioniste dispose du potentiel pour faire le poids face à n'importe quelle autre classe. En tant que PJ dans une équipe d'aventuriers, le psioniste sera un bon complément des autres classes. La plupart des pouvoirs du psioniste sont uniques. Il progresse lentement, à une vitesse se trouvant entre celle du guerrier et celle du magicien. Cependant, à bas niveaux le psioniste est potentiellement puissant.

2) La liste des pouvoirs psioniques a été fortement augmentée. Les règles originelles comprenaient un choix de 50 pouvoirs. Ce livre en offre plus de 150.

3) Les pouvoirs psioniques sont organisés différemment. Ils sont tous groupés au sein de six disciplines : clairsentience (extension des sens), psychokinésie (déplacement de la matière à travers l'espace), psychométabolisme (transformation du corps), psychotranslation (voyage psionique), télépathie (contact d'esprit à esprit) et métapsionisme (une discipline avancée). Dans chacune de ces disciplines se trouvent des pouvoirs majeurs, appelés "sciences", et des pouvoirs mineurs, nommés "dévotions". Les personnages peuvent seulement apprendre des pouvoirs faisant partie de disciplines auxquelles ils ont accès. Au 1er niveau, un personnage n'a accès qu'à une seule discipline, mais avec l'expérience, il accède à d'autres.

4) Les pouvoirs psioniques sont traités un peu comme les compétences. Ils ne fonctionnent pas automatiquement. Un pouvoir est essentiellement une compétence et pour l'utiliser correctement il faut faire un test de pouvoir.

5) Les points de force psionique ne sont pas divisés en lots d'attaque, de défense et générique. Tous les points de force psionique d'un personnage proviennent d'une seule réserve.

De nombreux autres changements, aussi bien majeurs que mineurs, ont été effectués. Pour éviter toute confusion, nous conseillons vivement aux joueurs de lire attentivement ce livre.

Comment l'adapter à ma campagne ?

Il n'y a aucune raison que le fait d'ajouter les psioniques à une campagne déjà existante la désorganise en quoi que ce soit. En tant que classe les psionistes ne sont ni plus, ni moins puissants que les autres. Nous vous donnons au Chapitre 9 des indications sur la façon d'introduire les psioniques sans problèmes.



Souvenez-vous d'une chose. Tout ce qui se trouve dans ce livre est optionnel ; aucun de ses éléments ne fait partie du cœur du jeu AD&D®. Si quelque chose se trouvant dans cet ouvrage ne convient pas à une campagne particulière, ôtez-le des règles.

Les psioniques sont-ils de la magie ?

Beaucoup de gens considèrent que les psioniques ne sont qu'un autre type de magie. Le jeu AD&D® possède déjà deux sortes de magie — l'une pratiquée par les magiciens et l'autre par les clercs. Par conséquent, il n'est pas déraisonnable de demander "Est-ce que le jeu a besoin d'un troisième type de magie ?"

La réponse est non, le jeu n'a probablement pas besoin d'un troisième type de magie. Mais la question est un faux problème car les psioniques ne sont pas de la magie. La magie est la capacité de modifier, contrôler, exploiter et utiliser les forces naturelles qui sont partout dans le monde du jeu et qui entourent les personnages. Elle est fondée sur le principe que, au moyen de mots, de gestes et de matériaux catalyseurs d'une rare puissance, on peut contrôler ces énergies extérieures.

L'élément clé de cet définition est *énergie extérieure*. Les effets magiques sont produits de façon externe en manipulant des forces extérieures. Ce pouvoir ne vient pas de l'intérieur du magicien ou du prêtre, mais d'ailleurs.

Les psioniques sont totalement à l'opposé de cela. Le psioniste donne forme, contrôle, exploite et utilise les forces naturelles qui se trouvent dans son propre être. Ses efforts se portent vers l'intérieur, plutôt que vers l'extérieur. Il doit en permanence être en contact avec son corps et son esprit, et être conscient même de leurs plus infimes actions.

Ce genre de connaissance s'acquiert par une méditation longue et intense associée à un entraînement physique extrême. Les psionistes trouvent l'illumination aussi bien dans le complet épuisement que dans la complète relaxation, aussi bien dans la douleur que dans le plaisir. L'esprit et le corps ne sont que des parties d'une unité bien plus grande. En effet, le psioniste considère que c'est un non-sens de parler de l'un sans l'autre, comme tant de gens le font ; on ne peut les séparer. Le corps produit l'énergie et la vitalité, l'esprit lui donne forme et réalité.

Le psioniste n'étudie, ni ne prie pour obtenir ses pouvoirs. Il les porte avec lui, partout où il va. Aussi longtemps que son corps et son esprit sont reposés — c'est-à-dire, aussi longtemps qu'il n'a pas épuisé sa force psionique — ses pouvoirs lui sont disponibles.



Animation des ombres : un garde confronté à son coté sombre

CHAPITRE 1

Le Psioniste

Plus qu'aucun personnage d'une autre classe, le psioniste est de nature réservée. A la différence du guerrier et du voleur, il n'a besoin ni d'arme ni d'outil pour pratiquer son art. Contrairement au prêtre, il n'a pas besoin de divinité. A l'inverse du magicien, il ne compte pas sur des énergies extérieures. Son pouvoir vient de l'intérieur et il est seul à lui donner forme.

Le psioniste s'efforce d'unifier chaque aspect de lui-même en une unique globalité puissante. Il puise à l'intérieur de l'essence de son propre être et gagne le contrôle de son subconscient. A travers une discipline, une méditation et une conscience de soi extraordinaires, il délivre le plein potentiel de son esprit.

Exigences

Cette section décrit les exigences auxquelles tout personnage doit se plier pour devenir un psioniste, y compris les restrictions fondées sur les scores de caractéristiques, les races et les alignements. Le MD peut y déroger dans des circonstances spéciales, mais les joueurs ne devraient pas y compter.

Caractéristiques requises :	Constitution 11 Intelligence 12 Sagesse 15
Pré-requis :	Constitution, Sagesse
Restrictions raciales :	humain, petites-gens, nain, gnome, elfe, demi-elfe

Caractéristiques requises : Pour accéder à la classe de psioniste, un personnage doit avoir des scores de caractéristiques égaux ou supérieurs à ceux énumérés ci-dessus pour la Constitution, l'Intelligence et la Sagesse.

Pré-requis : La poursuite d'activités psioniques exige une stricte discipline mentale et physique. Le psioniste a donc deux pré-requis : Sagesse et Constitution.

La Sagesse, mesure de l'illumination et de la volonté, est la première caractéristique mentale du psioniste, et non l'intelligence. Le raisonnement et la mémoire (deux preuves d'intelligence) sont, bien entendu, cruciaux pour cette classe. Mais, l'essence du pouvoir psionique réside dans la compréhension et la maîtrise de son moi intérieur.

Bien que les pouvoirs psioniques soient centrés sur l'esprit, l'acquisition et le contrôle de ces pouvoirs demandent une bonne condition physique. L'étude méditative exerce sur le psioniste une terrible tension physique, sans parler de la perte réelle provoquée par la projection d'énergie psychique en dehors du corps. Le psioniste n'a pas besoin d'être musclé, ni même exceptionnellement fort, mais il doit maintenir sa santé et sa forme à un haut niveau pour exercer pleinement ses pouvoirs. C'est pourquoi la Constitution est aussi un pré-requis pour les psionistes.

Restrictions raciales : Les humains, les petites-gens, les nains et les gnomes peuvent souvent avoir un talent psionique à un haut degré. Les elfes et les demi-elfes peuvent aussi montrer une certaine capacité psionique naturelle, mais ils ne sont pas capables de l'exercer à des niveaux élevés.

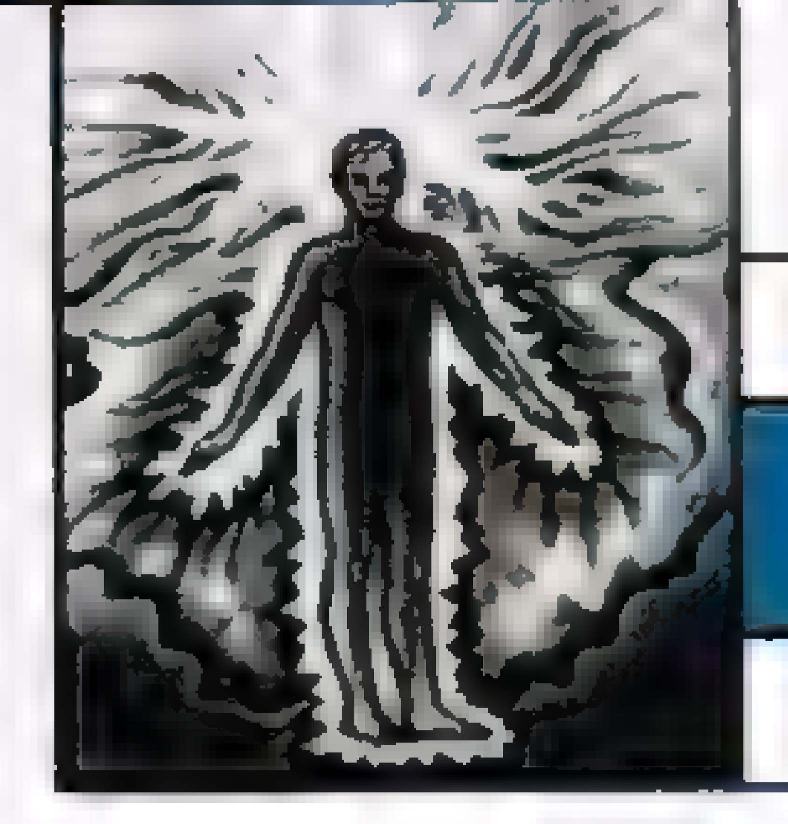
Personnages multi-classés : Comme d'habitude, seuls les demi-humains peuvent être des personnages multi-classés. Les petites-gens et les nains peuvent combiner les psioniques avec d'autres classes, comme indiqué ci-dessous. Les gnomes, les elfes et les demi-elfes ne peuvent être des psionistes multi-classés ; les personnages de ces races développent leurs pouvoirs psioniques à l'exclusion de toute autre chose.

Petites-gens multi-classés :	Nains multi-classés :
guerrier/psioniste	guerrier/psioniste
voleur/psioniste	voleur/psioniste

Personnages à plusieurs classes : Les humains peuvent être des personnages psionistes à plusieurs classes, en respectant les règles normales régissant ce type de personnage (voir "Personnages multi-classés et personnages à plusieurs classes" dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*).

Limites de niveau dues à la race : Les psionistes humains peuvent atteindre les niveaux les plus élevés possibles pour cette classe. Les personnages des autres races ont des limites indiquées sur la Table 1. En raison de leurs limites de progression, les psionistes elfes et demi-elfes sont plus adaptés au rôle de PNJ. Mais, les joueurs qui pensent que ce potentiel diminué n'est pas un obstacle, peuvent bien sûr jouer de tels personnages (le MD





peut modifier ces limites de progression pour des personnages possédant des scores exceptionnels en Sagesse et en Constitution ; voir la règle optionnelle dans "Surpasser les limites de niveau" dans le chapitre 2 du *Guide du Maître*).

Table 1 :
LIMITES DE PROGRESSION DUES À LA RACE

Petites-gens	10
Gnomes	9
Nains	8
Demi-elfes	7
Elfes	7

Alignement : Les psionistes n'ont qu'une seule restriction d'alignement : ils ne peuvent être chaotiques. La discipline est le fondement de tout pouvoir psionique. Un personnage, dont le credo réside dans le chaos, ne peut atteindre le niveau d'autodiscipline que cette classe exige.

Cette restriction s'applique à tout personnage qui devient chaotique pour une raison quelconque. Un tel personnage perdra rapidement ses pouvoirs psioniques. Dans cette situation, il doit faire chaque jour un test de caractéristique sous la moitié de sa Sagesse, arrondi à l'entier inférieur. A chaque fois qu'il manque un de ses tests, il perd l'accès à l'une de ses disciplines, choisie aléatoirement par le Maître de Donjon. De plus, un personnage chaotique ne peut récupérer des points de force psionique (les disciplines et les points de force psionique sont expliqués ci-dessous). Si l'alignement du personnage revient à la normale — ou même vers un autre alignement non chaotique — il peut récupérer ses disciplines, à raison de une par jour, en réussissant le même test sous la moitié de sa Sagesse.

Autres conditions : Si un personnage satisfait à toutes les exigences ci-dessus et que le joueur veut incarner un psioniste, le PJ est supposé montrer un potentiel psionique. Il n'y a aucune autre condition.

Fonds initiaux

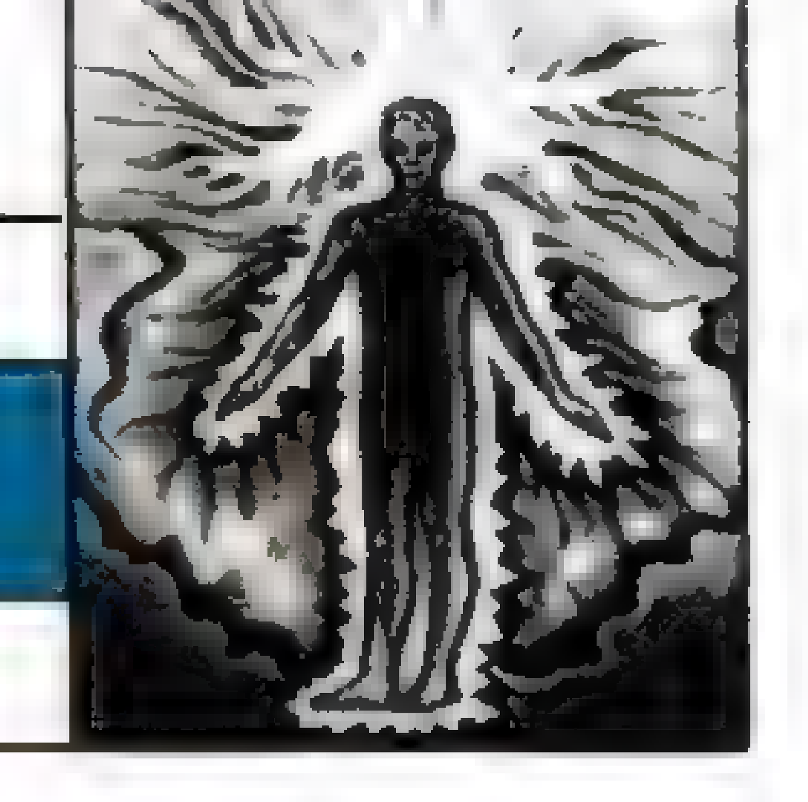
Un personnage psioniste commence sa carrière avec 3d4x10 pièces d'or. Comme d'habitude, les compétences et la chance détermineront ce qu'il en fera.

Introduction aux psioniques

Tous les pouvoirs psioniques appartiennent à l'une des six disciplines suivantes : clairsentience, psychokinésie, psychométabolisme, psychotranslation, télépathie et métapsionisme. Il existe à l'intérieur de chaque discipline des pouvoirs majeurs, nommés *sciences*, et des pouvoirs mineurs, appelés *dévotions*.

- *Les pouvoirs clairsentients* permettent aux personnages d'obtenir une connaissance située au-delà des capacités normales des sens humains. Par exemple, certains clairsentients peuvent voir et entendre des événements se déroulant à des kilomètres de distance, tandis que d'autres peuvent détecter le poison.
- *Les pouvoirs psychokinétiques* déplacent les objets, des molécules aux projectiles, à travers l'espace. Un psychokinésiste peut lancer un rocher sans le toucher, ou agiter les molécules d'un morceau de papier jusqu'à ce qu'il s'enflamme.
- *Les pouvoirs psychométaboliques* affectent le corps. La biorétroaction, les soins et le changement de forme sont juste quelques uns des pouvoirs connus.
- *Les pouvoirs psychotranslateurs* déplacent les personnages ou les créatures d'un endroit à un autre sans traverser l'espace. Le voyageur cesse simplement d'exister à un endroit et commence à exister quelque part ailleurs. Il peut même voyager vers un autre plan de l'existence ou vers une autre époque.
- *Les pouvoirs télépathiques* impliquent le contact direct entre au moins deux esprits. Cela comprend par exemple la lecture spirituelle, le changement de personnalité ou les attaques psychiques.
- *Les pouvoirs métapsioniques* amplifient, augmentent ou accroissent les autres capacités psioniques. C'est une discipline avancée et exigeante.

Points de force psionique : Les personnages utilisent les pouvoirs psioniques à peu près de la même manière que les compétences, avec quelques différences significatives. A chaque fois qu'un psioniste utilise une science ou une dévotion psionique, il doit payer un "coût". Ce coût est déduit du total des *points de force psionique* du personnage, ou PFP. Les PFP sont similaires aux points de vie, sauf que le psioniste les dépense volontairement et qu'il



peut les récupérer bien plus rapidement que les points de vie perdus (les points de force psionique sont expliqués plus en détail dans la section ci-dessous).

Scores de pouvoir : Comme les compétences, chaque pouvoir psionique, que le personnage connaît, possède un score. En d'autres mots, un score de pouvoir psionique représente l'aptitude du personnage dans l'utilisation de ce pouvoir particulier. Les scores de pouvoir sont déterminés exactement de la même manière que les scores de compétence. Chaque pouvoir psionique est associé à l'une des caractéristiques de base du personnage (Force, Sagesse, etc.). Le score du pouvoir psionique est égal au score du personnage pour cette caractéristique, plus ou moins un modificateur spécifique. Ainsi, si un personnage possède un pouvoir dont le score indique "Intelligence -3", il aura un score inférieur de 3 points à son Intelligence.

Tests de pouvoir : Quand un personnage désire utiliser un pouvoir psionique, le joueur effectue un *test de pouvoir psionique* en lançant un d20. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal au score de pouvoir, le personnage a réussi. (en d'autres mots, il obtient ce qu'il voulait). Le joueur soustrait le coût du pouvoir au total de points de force psionique de son personnage.

Si le résultat du test excède le score du pouvoir psionique, cela signifie que le personnage a essayé d'utiliser son pouvoir, mais qu'il a échoué. *L'échec a un prix*. Le joueur doit soustraire la moitié du coût du pouvoir, arrondi à l'entier supérieur, au total de PFP de son personnage. Dans la plupart des cas, le psioniste peut tenter d'utiliser de nouveau le même pouvoir immédiatement (au round suivant). Pour les exceptions, voir les descriptions individuelles des pouvoirs dans ce livre.

Comme pour les jets de compétence, les valeurs 1 et 20 ont une signification particulière pour les tests de pouvoir. Un "20" signifie toujours un échec. Un "1" indique toujours un niveau minimal de succès, sans tenir compte du score de pouvoir du personnage. En d'autres mots, même si le score du personnage est réduit à un nombre négatif en raison de pénalités, un résultat de "1" signifie toujours un succès. Cela ne signifie pas qu'un "1" (ou tout nombre inférieur) est le meilleur résultat. Un "1" signifie que le pouvoir fonctionne, mais souvent avec des bizarreries ou des inconvénients. Voyez les descriptions individuelles des pouvoirs pour ces particularités.

Les joueurs peuvent également utiliser pour les pouvoirs psioniques la règle optionnelle des "scores de compétence". Si le résultat du dé du test de pouvoir est égal au score de pouvoir du personnage, des résultats spéciaux interviennent. Vous trouverez des détails dans les chapitres 3 à 8.

Progression

Niveaux et points d'expérience : Un psioniste obtient des points d'expérience et progresse en niveaux comme tous les membres des autres classes. La Table 2 indique la progression du Psioniste.

Le *Guide du Maître* comprend une règle optionnelle pour les points d'expérience individuels (voir Chapitre 8 du GdM). La Table 3 étend cette règle aux psionistes.

Table 2 : NIVEAUX D'EXPÉRIENCE DES PSIONISTES

Niveau du Psioniste	Points d'expérience	Dés de vie (d6)
1	0	1
2	2.200	2
3	4.400	3
4	8.800	4
5	16.500	5
6	30.000	6
7	55.000	7
8	100.000	8
9	200.000	9
10	400.000	9+2
11	600.000	9+4
12	800.000	9+6
13	1.000.000	9+8
14	1.200.000	9+10
15	1.500.000	9+12
16	1.800.000	9+14
17	2.100.000	9+16
18	2.400.000	9+18
19	2.700.000	9+20
20	3.000.000	9+22



Table 3 : POINTS D'EXPÉRIENCE INDIVIDUELS

Pouvoir Psionique utilisé pour triompher d'un ennemi ou d'un problème	10 PX/PFP
Pouvoir Psionique utilisé pour éviter un combat	10 PX/PFP
Battre un opposant psionique	100 PX/niveau ou dé de vie
Création d'un objet psionique	500 PX x niveau

Acquérir des disciplines : Chaque pouvoir psionique appartient à l'une des six disciplines énumérées précédemment. Avant que le personnage puisse apprendre un pouvoir, il doit avoir accès à la discipline correspondante. *Les personnages psioniques commencent leur carrière en n'ayant accès qu'à une seule discipline.* Au fur et à mesure de leur progression en niveaux d'expérience, ils ont accès à des disciplines supplémentaires. La Table 4 montre à combien de disciplines un personnage a accès à chaque niveau d'expérience

Table 4 : PROGRESSION DES POUVOIRS PSIONIQUES

Niveau d'exp	Total Discip.	Total Sciences	Total Dévot.	Modes de Déf.
1	1	1	3	1
2	2	1	5	1
3	2	2	7	2
4	2	2	9	2
5	2	3	10	3
6	3	3	11	3
7	3	4	12	4
8	3	4	13	4
9	3	5	14	5
10	4	5	15	5
11	4	6	16	5
12	4	6	17	5
13	4	7	18	5
14	5	7	19	5
15	5	8	20	5
16	5	8	21	5
17	5	9	22	5
18	6	9	23	5
19	6	10	24	5
20	6	10	25	5

Acquérir des sciences et des dévotions : Chaque nouveau psioniste du premier niveau connaît quatre pouvoirs au sein d'une discipline unique : une science (pouvoir majeur) et trois dévotions (pouvoirs mineurs). A chaque nouveau niveau, un psioniste obtient de nouveaux pouvoirs. Parfois, il gagne une science et une dévotion, et d'autre fois seulement des dévotions (voir Table 4).

Un joueur peut choisir de nouveaux pouvoirs pour son personnage dès que le psioniste atteint un nouveau niveau d'expérience. Ces nouveaux pouvoirs peuvent être choisis au sein de toute discipline à laquelle le joueur a accès, y compris celle qu'il vient juste d'obtenir.

Note : si la règle optionnelle d'entraînement est utilisée, les personnages doivent s'entraîner avec un mentor jusqu'à ce qu'ils aient atteint le 7ème niveau. Pour trouver le temps d'entraînement en termes de semaines, soustrayez de 21 le score de Sagesse du mentor. Au-delà du 7ème niveau, les psionistes peuvent s'entraîner eux-mêmes, s'ils passent les tests nécessaires pour avoir la qualification d'instructeurs. Le temps d'entraînement pour un psioniste s'instruisant lui-même est doublé.

Les joueurs doivent suivre les deux simples règles suivantes quand ils choisissent les nouveaux pouvoirs pour leurs personnages :

- À l'intérieur d'une seule discipline, le nombre de dévotions que le personnage connaît doit être au moins le double du nombre de sciences.
- La première discipline choisie par le personnage constitue la *discipline primaire*. Il ne peut jamais apprendre autant de sciences et de dévotions dans une discipline que celles qu'il connaît dans sa discipline primaire.

Exemple : La discipline primaire de Lena est la clairsentience. Elle connaît trois sciences et sept dévotions dans cette discipline. Cela signifie : a) qu'elle doit apprendre une huitième dévotion en clairsentience avant de pouvoir apprendre une quatrième science et b) qu'à son niveau actuel, elle ne peut connaître plus de deux sciences ou de six dévotions au sein d'une même discipline.

Progression au milieu d'une aventure : La plupart des Maîtres de Donjon octroient des points d'expérience à la fin des aventures plutôt qu'au milieu. Les niveaux d'expérience sont donc rarement



obtenus au milieu d'une aventure. Mais, dans le cas inhabituel où un nouveau niveau est gagné au milieu d'une aventure, le personnage devrait au moins attendre d'avoir une occasion de se reposer — assez longue pour récupérer tous ses points de force psionique — avant de gagner de nouveaux pouvoirs psioniques.

Augmenter les scores de pouvoir psioniques : Un personnage peut augmenter un score de pouvoir psionique quand il atteint un nouveau niveau d'expérience en le "réapprenant" (il recommence ses études et apprend quelque chose de nouveau au sujet de ce pouvoir familier). Au lieu d'apprendre une nouvelle dévotion, il peut ajouter un point à son score de pouvoir dans une dévotion qu'il connaît déjà. De la même manière, il peut échanger une nouvelle science contre une augmentation d'un point dans une science déjà connue.

Points de Force Psionique (PFP)

L'énergie psionique vient de l'intérieur du personnage. Elle est mesurée en termes de points de force psionique, ou PFP. Quand un personnage utilise un pouvoir psionique, il dépense des points de force psionique. Le coût exact dépensé dépend du pouvoir utilisé, et du temps d'utilisation par le personnage.

Le nombre total de points de force psionique dont dispose un personnage dépend de quatre facteurs : ses scores de Sagesse, d'Intelligence et de Constitution, et son niveau d'expérience. La Sagesse, l'Intelligence, et la Constitution déterminent le *potentiel inhérent* du psioniste (la Sagesse est le facteur primaire). L'expérience détermine comment le personnage a développé ce potentiel.

Suivez ces étapes pour calculer le total de PFP du personnage :

1) Trouvez le score de Sagesse du personnage sur la Table 5, et prenez le score de base correspondant.

2) Appliquez les ajustements de caractéristiques appropriés pour l'Intelligence et la Constitution du personnage. Ce nombre final ajusté est le potentiel inhérent du personnage.

Exemple : Les scores de caractéristique de Rowina sont : Sag 17, Con 16, Int 12. Son potentiel inhérent est de 25 (24 points pour son score de Sagesse, avec un ajustement de +1 pour son score de Constitution). Au premier niveau, elle a 25 PFP.

Table 5 : POTENTIEL INHÉRENT

Score de caractéristique	Score de Base	Ajustement de caractéristique
15	20	0
16	22	+1
17	24	+2
18	26	+3

Acquérir des points de force psionique : Chaque fois qu'un personnage progresse d'un niveau d'expérience, il augmente son total de points de force psionique. Pour déterminer de combien, trouvez l'ajustement correspondant au score de Sagesse sur la Table 5. Ajoutez 10 à ce nombre. Le résultat donne le nombre total de PFP gagnés.

Exemple : Rowina vient juste d'avancer d'un niveau. Sa Sagesse est de 17. En fonction de la Table 5, l'ajustement pour ce score est de +2. Rowina peut ajouter 12 PFP (2 +10) à son nombre total.

Récupérer les points de force psionique : Un personnage qui a dépensé des points de force psionique peut les récupérer en "se la coulant douce" — ce qui signifie ne pas s'engager dans des activités physiques difficiles et s'abstenir d'utiliser ses pouvoirs psioniques (en ne dépensant pas d'autres points de force psionique). Après chaque *heure* pendant laquelle le personnage n'a pas dépensé de PFP, consultez la Table 6 pour déterminer combien de PFP il a récupéré. Un personnage ne peut jamais récupérer plus de points qu'il n'en a perdu.

Le taux de récupération d'un personnage dépend de ses efforts physiques pendant l'heure en question. Les psionistes récupèrent la plupart de leurs points pendant qu'ils dorment ou qu'ils méditent au repos pendant une heure entière. Une activité légère, comme marcher ou monter à cheval, diminue le rythme de récupération. Calculez le rythme horaire en fonction de l'activité physique la *plus* épuisante, même si elle n'a duré que quelques minutes.

Option : Les MD peuvent permettre aux personnages de récupérer des points par *tour* de repos plutôt que par heure. Ces rythmes sont aussi indiqués sur la Table 6.

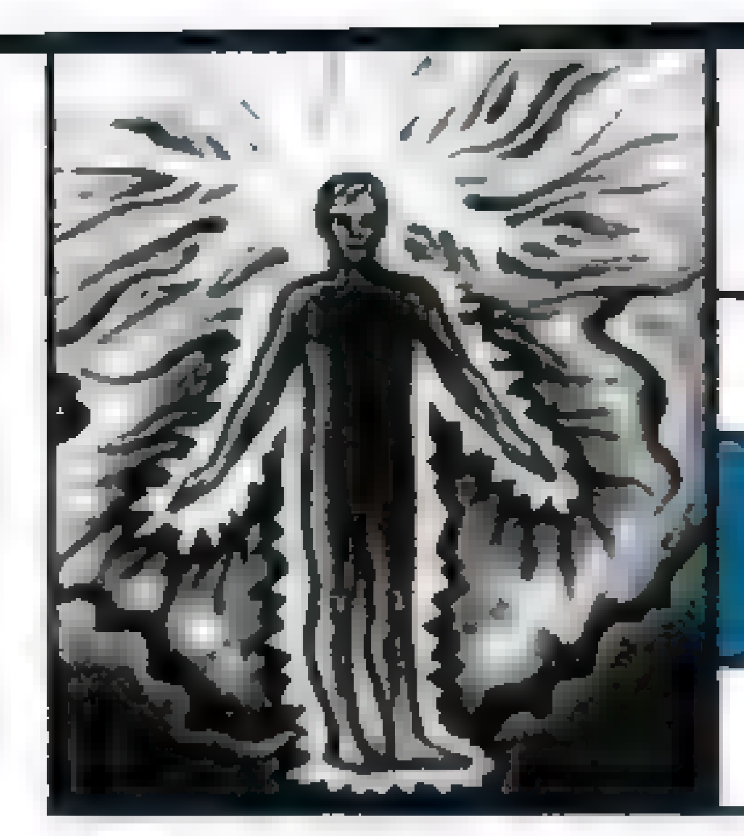


Table 6 : RÉCUPÉRATION DE LA FORCE PSIONIQUE

Activité physique	PFP récupérés
Effort difficile*	aucun
Marche, équitation	3/heure (1 tous les deux tours)
Assis, repos, lecture	6/heure (1/tour)
Régénérescence**, sommeil	12/heure (2/tour)

* Le terme "Effort difficile" recouvre le combat, la course, le creusement de tranchées, la marche en étant encombré, le grimper de corde, l'escalade d'une montagne, l'exploration d'un donjon, la natation et toute autre activité que le MD souhaite y inclure.
** Cela se réfère à l'utilisation de la compétence de psioniste, Régénérescence.

Modes de défense

Les *modes de défense* psioniques sont des pouvoirs spéciaux que tous les psionistes acquièrent naturellement avec le temps. Ils appartiennent tous à la discipline de télépathie. Les psionistes apprennent ces pouvoirs automatiquement, quand ils gagnent de nouveaux niveaux d'expérience — sans tenir compte du fait qu'ils aient ou non accès à cette discipline. Les modes de défense ne sont pas pris en compte dans le nombre maximum de pouvoirs donné dans la Table 4. Ils ne sont pas non plus pris en compte quand le personnage détermine le nombre relatif de sciences et de dévotions qu'il peut acquérir dans une discipline donnée.

Il y a cinq modes de défense psionique :

- Néant spirituel
- Bouclier de la pensée
- Barrière mentale
- Tour de la volonté de fer
- Forteresse intellectuelle

Chacun d'entre eux est décrit dans le Chapitre 7, "Télépathie". Tous les psionistes connaissent automatiquement un de ces pouvoirs au 1er niveau (au choix du joueur). Ils peuvent apprendre un autre mode de défense de leur choix à chacun des niveaux suivants : 3ème, 5ème, 7ème et 9ème.

Capacités spéciales

En plus des pouvoirs psioniques ordinaires, qui sont la marque distinctive de cette classe, les psionistes ont plusieurs capacités spéciales. Cela comprend leurs jets de sauvegarde, leur TAC0 et des pouvoirs psioniques qui fonctionnent continuellement.

Maintenir des pouvoirs : Certains pouvoirs psioniques peuvent opérer continuellement (les chapitres 3 à 8 spécifient lesquels). De tels pouvoirs peuvent être initialisés, et conservés sans interruption, jusqu'à ce que l'utilisateur décide (ou soit forcé) de les déconnecter. C'est ce qui s'appelle *maintenir* un pouvoir.

Chaque pouvoir maintenu est traité séparément. Dans de nombreux cas, le fait de maintenir un pouvoir impose une dépense de PFP par heure ou par tour plutôt que par round de mêlée (la norme pour le combat psionique). *Si un psioniste dépense des PFP pour maintenir un pouvoir, il ne peut en récupérer pendant cette heure.* Un personnage ne peut dépenser des PFP pour maintenir un pouvoir s'il dort ou s'il est inconscient. Aucun pouvoir continu exigeant des points de force ne peut fonctionner pendant le sommeil.

Un personnage peut maintenir un nombre quelconque de pouvoirs en même temps, mais il ne peut les enclencher ou les initialiser qu'au rythme de un par round. Quand des pouvoirs maintenus sont désactivés, le personnage peut tous les abandonner en même temps, ou au rythme d'un par round. Il ne peut en abandonner deux ou plus en un round et maintenir les autres.

TAC0 et jets de sauvegarde : Comme le montre la Table 7, le TAC0 d'un psionique progresse de la même manière que celui d'un roublard. La Table 8 donne les jets de sauvegarde. *Les psionistes obtiennent un bonus de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme.* Cela vient en plus de leur ajustement de défense magique dû à une Sagesse élevée.

Suivants

Au 9ème niveau (qui est parfois appelé le niveau "titre"), un psioniste devient un maître contemplatif. Il peut construire un sanctuaire (en général dans un endroit isolé) et l'utiliser comme quartier général.

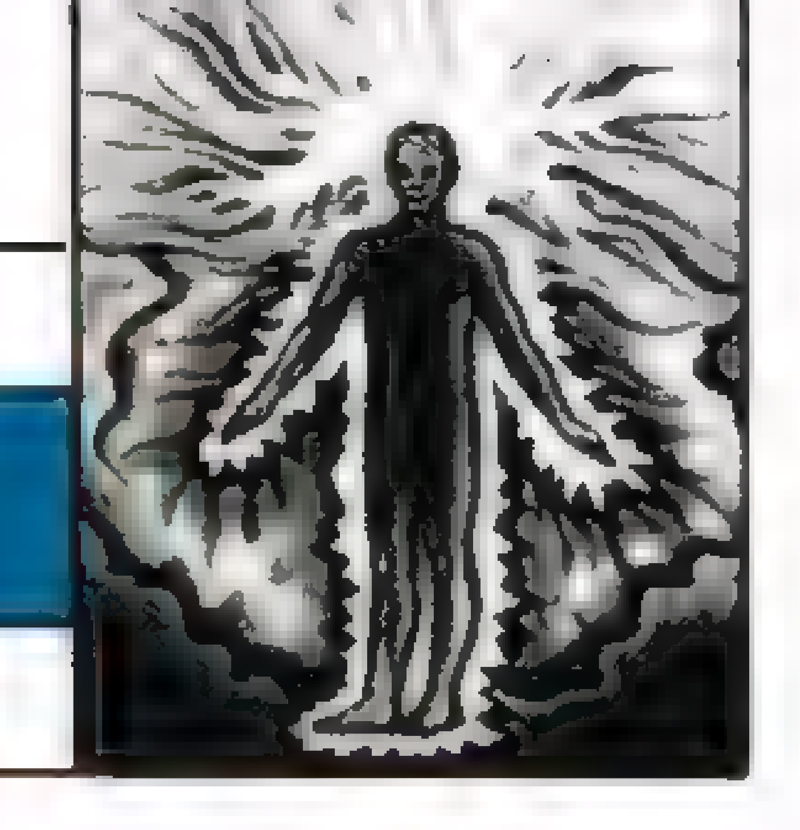


Table 7 : TACO CALCULÉS DU PSIONISTE

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
TACO	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

Table 8 : JETS DE SAUVEGARDE DU PSIONISTE

Niveau	Paralysie, Poison ou Mort magique	Bâton, Baguette ou Bâtonnet	Pétrification ou Métamorphose[1]	Souffle[2]	Sort[3]
1-4	13	15	10	16	15
5-8	12	13	9	15	14
9-12	11	11	8	.13	12
13-16	10	9	7	12	11
17-20	9	7	6	11	9
20 et +	8	5	5	9	7

1 : À l'exclusion des attaques de *baguette de métamorphose.*
2 : À l'exclusion de ceux qui provoquent la pétrification ou la métamorphose.
3 : À l'exclusion de ceux pour lesquels un autre type de jet de sauvegarde est spécifié, comme la mort, la pétrification, la métamorphose.

De manière plus importante, il commence à attirer des suivants.

Un psioniste débutant (1er ou 2ème niveau) arrivera chaque mois pour commencer à étudier auprès du maître. Ces néophytes arriveront, que le maître ait construit un sanctuaire ou pas. Mais, si le maître a un sanctuaire, il attirera un nombre de suivants égal, au maximum, à son score de Charisme. Dans le cas contraire, le nombre maximum est divisé par deux (arrondi à l'entier inférieur).

Ces suivants souhaitent uniquement apprendre. Ils serviront le maître dans tous les domaines que celui-ci aura choisi. En retour, le maître doit passer au moins 10 heures par semaine à instruire ses suivants, sinon ils le quitteront.

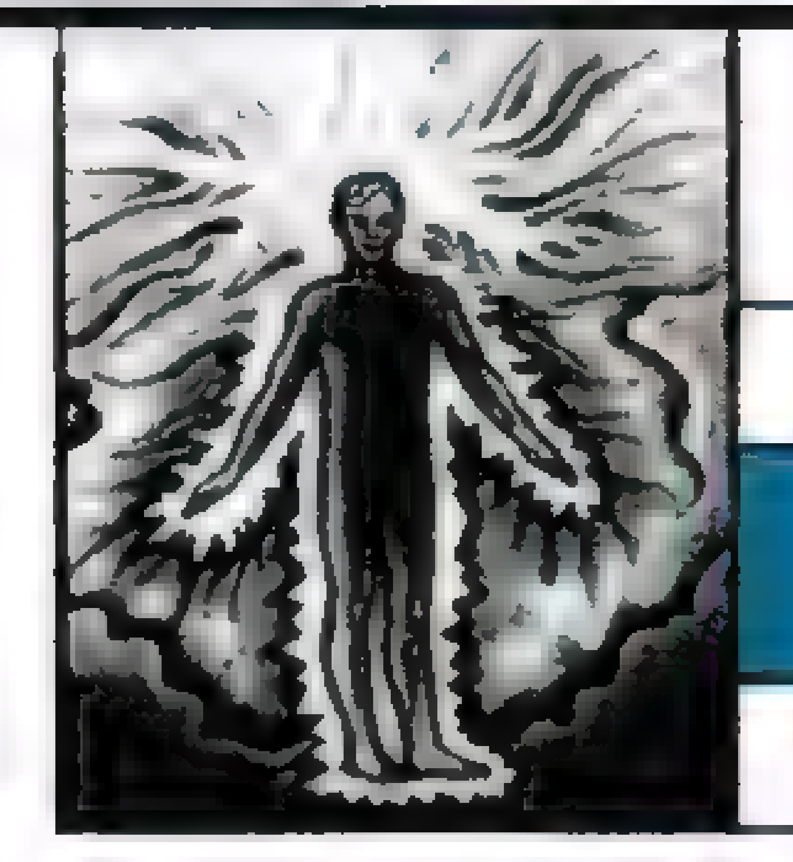
Restrictions

Comme les membres des autres classes, les psionistes sont tenus par certaines restrictions quand ils choisissent des armes et des armures, ainsi que dans la détermination des compétences diverses.

Armes : Les psionistes tendent à dédaigner les armes de n'importe quelle sorte, étant donné la grossièreté et l'imprécision de tels instruments par rapport à l'armement psychique. Mais, une bonne arme blanche est indispensable pour une défense personnelle de dernier recours, et elle est essentielle quand l'utilisation d'un pouvoir psionique est inappropriée. De plus, dans les zones frontières agitées, où les aventuriers sont courants, apparaître en public sans arme peut souvent provoquer le ridicule et les ennuis.

Les psionistes peuvent utiliser n'importe laquelle des armes courantes énumérées ci-dessous. Ce sont, pour la plupart, essentiellement des armes de taille petite à moyenne, pesant 2 kg ou moins.

arbalète de poing
arbalète légère
arc court
cimeterre
couteau
coutelas
dague
épée courte
épieu de cavalier
gourdin
hache de jet
hachette
lance de fantassin
marteau de guerre
masse de cavalier



Armure : Les psionistes peuvent revêtir des armures en cuir matelassée ou cloutée, ainsi que des cuirasses. Ils peuvent aussi porter un petit bouclier.

Un psioniste peut utiliser ses pouvoirs en portant un heaume psioniquement actif, ou qui manifeste des enchantements magique affectant ou simulant les pouvoirs psioniques. Mais, si le psioniste porte un heaume normal de n'importe quelle sorte, il ne peut utiliser ses pouvoirs. Le fait d'enlever un heaume normal n'affecte pas la classe d'armure mais peut avoir d'autres effets définis par le Maître de Donjon. Par exemple, un voleur qui approche du psioniste par derrière peut le considérer comme une proie facile. De même, si le Maître de Donjon autorise les coups ajustés, la tête nue du personnage peut apparaître comme une cible tentante.

Règle optionnelle : Un MD peut autoriser aux psionistes le port de n'importe quelle sorte d'armure, mais doit imposer des pénalités pour les armures lourdes faites en métal (voir Table 9). Cette règle crée une réduction générale des scores de pouvoir psionique quand le psioniste porte une armure inappropriée.

Table 9 : PÉNALITÉS D'ARMURE POUR LES PSIONISTES

Armure	Réduction du score de pouvoir psionique
Matelassée, cuir, cuir cloutée, cuirasse	0
Brigandine, armure annelée, armure d'écailles, feuilletée	-1
Cotte de mailles, armure à bandes	-2
Armure de plates	-3
Armure de plates de bataille	-5
Armure de plates complète	-7

Compétences

Les pouvoirs psioniques fonctionnent comme des compétences, mais ils ne les remplacent pas. Les psionistes peuvent apprendre les compétences martiales et diverses habituelles, sans tenir compte de leurs pouvoirs. Elles sont acquises selon le rythme indiqué par la Table 10.

Les psionistes peuvent apprendre une compétence martiale pour n'importe quelle arme qu'ils sont susceptibles d'utiliser. Ils peuvent apprendre n'importe quelle compétence diverse du groupe général (voir les règles de compétences dans le *Manuel des Joueurs*, AD&D® 2ème Édition, page 59, Table 37), ou du groupe du psioniste, décrit ci-dessous.

Si les règles optionnelles de compétences du *Manuel des Joueurs* sont utilisées, les psionistes peuvent obtenir des unités de compétence diverses en fonction de leur score d'Intelligence. Consultez la Table 4, "Intelligence" dans le *Manuel des Joueurs* pour déterminer ces compétences supplémentaires (Chapitre 1, page 16). Les personnages peuvent utiliser ces unités supplémentaires pour des langues, ou des compétences diverses, mais jamais pour des pouvoirs psioniques supplémentaires.

Initial se réfère au nombre d'unités de compétences martiales ou diverses dont dispose un psioniste au 1er niveau.

niveau indique de combien de niveaux le psioniste doit progresser pour obtenir une nouvelle compétence martiale ou diverse. Ainsi, un psioniste obtient une nouvelle compétence martiale tous les cinq niveaux, c'est-à-dire aux niveaux 5, 10, 15, 20, 25, etc., et une nouvelle compétence diverse tous les trois niveaux, c'est-à-dire aux niveaux 3, 6, 9, 12, etc.

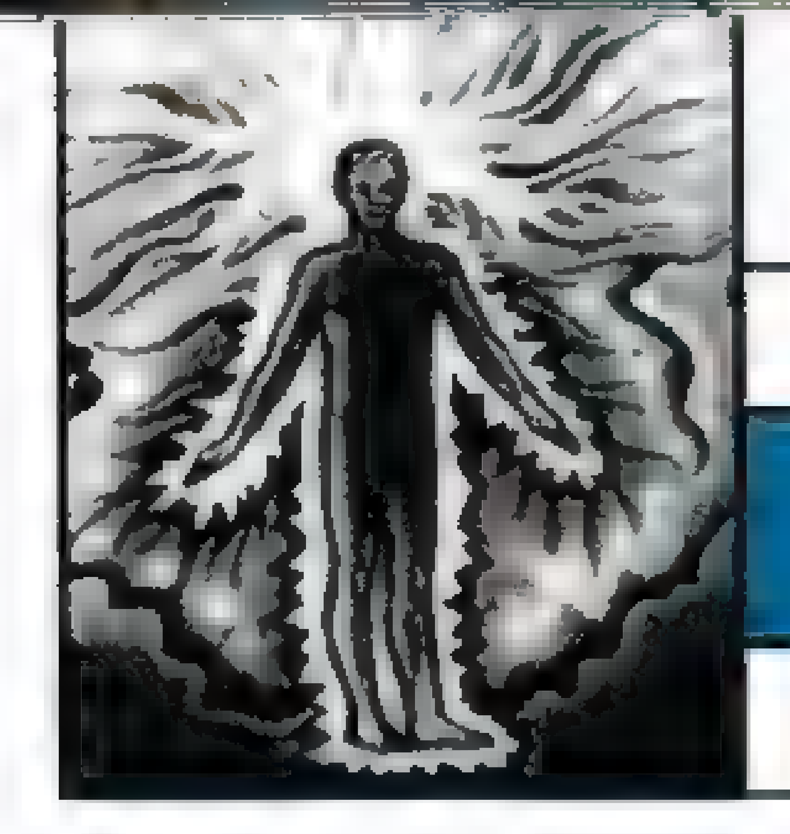
Pénalité désigne l'ajustement aux jets d'attaque du psioniste quand il combat avec une arme dont il

**Table 10 :
UNITÉS DE COMPÉTENCES DU PSIONISTE**

	Compétences martiales			Compétences diverses	
Groupe	initiale	# niveau	Pénalité	initiale	# niveau
Psioniste	2	5	-4	3	3



Animation d'objet : Raji retourne les tables tout comme les situations.



ne possède pas la compétence. Cette pénalité est soustraite directement des jets de toucher du personnage.

Le groupe du psioniste : La Table 11 énumère sept compétences diverses que les psionistes peuvent apprendre aisément. Ces compétences — le "groupe du psioniste" — sont une extension de la Table 37 du *Manuel des Joueurs* d'AD&D®, 2ème Edition.

Table 11 : COMPÉTENCES DIVERSES DES PSIONISTES

Compétence	nb. d'unités requise	Carac. corresp.
Aménager le Subconscient	2	Sag -1
Hypnose	1	Cha -2
Instrument de Musique	1	Dex -1
Lecture/Ecriture	1	Int +1
Méditation Focalisée	1	Sag +1
Régénérescence	1	Sag -1
Religion	1	Sag +0
Taille des Pierres	2	Dex -2

Aménager le Subconscient : Cette compétence méditative augmente temporairement le total de PFP du psioniste. En effet, elle lui permet de puiser dans les réserves d'énergie qui se trouvent dans les profondeurs de son subconscient, des réserves qui sont habituellement indisponibles. C'est comme savourer une décharge d'adrénaline psychique.

Avant qu'il ne puisse puiser dans son énergie subconsciente, son total de PFP doit être à son maximum. Il doit ensuite passer deux jours (48 heures consécutives) à rassembler cette énergie, ne faisant que les pauses nécessaires pour manger et dormir. A la fin de cette période, le personnage fait un jet de compétence. S'il réussit, il augmente son total de PFP de 20%, arrondi à l'entier supérieur.

L'augmentation des PFP dure 72 heures. A la fin de ce temps, le personnage perd autant de points qu'il en a gagné, sans tenir compte de son total à cet instant. Mais cette perte ne peut jamais réduire son total en dessous de 0.

Pendant ces 72 heures d'augmentation, le personnage ne peut récupérer de PFP si son total courant dépasse ou égale son maximum habituel. Une fois que son total courant est repassé en dessous de son maximum habituel (c'est-à-dire une fois qu'il a dépensé tous ses points de bonus), il peut commencer à récupérer normalement ses PFP. Mais, il ne peut récupérer les points de bonus perdus. Il peut uniquement récupérer assez de points pour revenir à son maximum habituel.

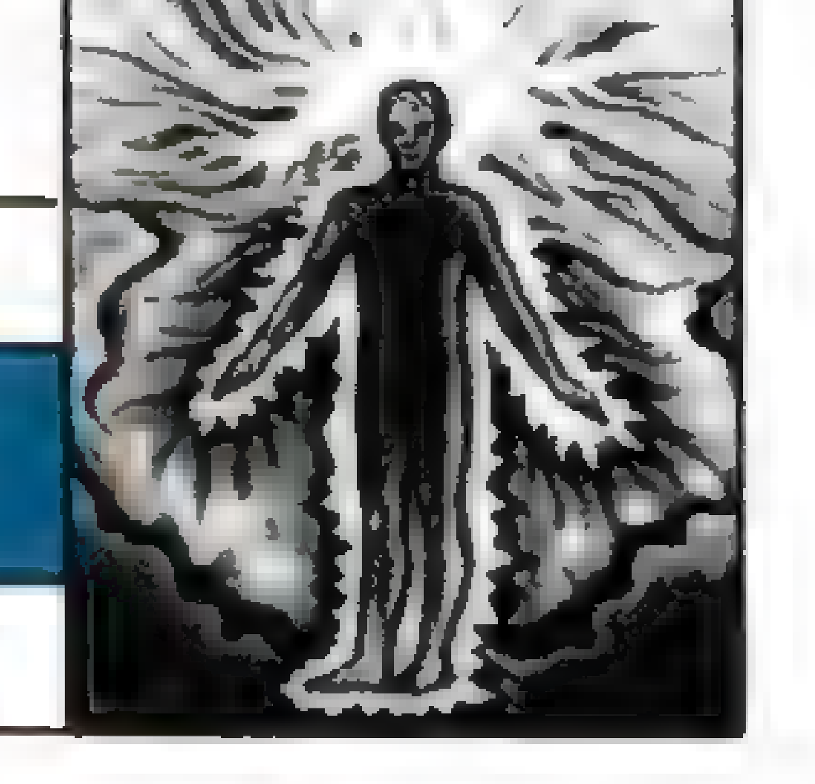
Hypnose : Avec cette compétence, un psioniste peut hypnotiser un autre personnage, plaçant le sujet dans un état de relaxation dans lequel il est réceptif aux suggestions. Cependant, l'hypnose n'est réalisable que si le sujet est volontaire et qu'il sait qu'il est en train d'être hypnotisé.

Les psionistes ayant cette compétence peuvent hypnotiser facilement des humains et des demi-humains. Les non-humains peuvent également être hypnotisés, mais le MD devrait assigner une pénalité au jet de compétence. L'importance de la pénalité dépend de la nature du sujet non-humain. Un demi-orque, par exemple, pourrait être hypnotisé avec un ajustement de -2, tandis qu'un homme-lézard ne pourrait l'être qu'avec un ajustement de -8 au jet de compétence.

L'acte d'hypnotiser quelqu'un prend environ 5 minutes. Le sujet est ensuite très détendu et fera volontiers à peu près n'importe quoi, qui ne soit ni très dangereux ni contraire à son alignement. Notez cependant, qu'un sujet hypnotisé peut facilement être dupé. Le sujet peut être convaincu qu'il fait une chose alors qu'il en fait une autre. Les psionistes bons ou loyaux qui manipulent leurs sujets doivent être attentifs. Ceux qui utilisent l'hypnose pour faire commettre à leurs sujets des choses chaotiques ou mauvaises, peuvent se retrouver confrontés à des problèmes vis-à-vis de leur propre alignement.

L'hypnose peut avoir les effets suivants (ou d'autres similaires) :

- Un personnage peut être amené à se rappeler des choses qu'il avait oubliées, en revivant des événements effrayants ou anciens.
- Un personnage peut être calmé ou apaisé face à une situation spécifique pour laquelle il a été préparé à l'avance.
- Un personnage peut être guéri d'une mauvaise habitude ou inclination (mais pas de malédictions ou d'afflictions magiques).
- Un personnage peut être préparé à personnifie quelqu'un en adoptant parfaitement sa personnalité.



L'hypnose ne peut être utilisée pour augmenter les caractéristiques d'un personnage, lui donner des pouvoirs ou des capacités qu'il ne possède pas naturellement, lui faire faire des choses qui sont au-delà de ses capacités, ou lui donner une information qu'il ne pourrait certainement pas connaître.

Méditation Focalisée : Grâce à cette compétence, un psioniste peut concentrer son énergie mentale sur une discipline particulière. Il en résulte que son score de pouvoir dans cette discipline augmente temporairement, tandis que ceux dans les autres décroissent.

La compétence exige du personnage qu'il médite, de manière *ininterrompue*, pendant 12 heures. Les quatre dernières heures de cette méditation sont passées dans une profonde transe, semblable au sommeil. Le psioniste peut récupérer normalement les PFP pendant toute cette période.

Une fois que la méditation est achevée, le joueur fait un jet de compétence. S'il le réussit, il a concentré avec succès son esprit sur une discipline particulière (choisie au début du processus). Tous les scores de pouvoir psionique du personnage dans cette discipline sont augmentés de 2 points pendant les prochaines 24 heures, ou jusqu'à ce que le total de PFP du personnage tombe à zéro, selon ce qui arrive en premier. Tous les autres scores de pouvoir dans les autres disciplines sont réduits de 1 point pendant cette même période.

Régénérescence : Cette compétence permet au personnage de récupérer des PFP pendant qu'il médite, aussi rapidement que s'il dormait. Le personnage atteint un état de concentration profonde, dans lequel il focalise et regagne son énergie. Il est toujours conscient, en particulier de son environnement, et ne subit donc aucune pénalité aux jets de surprise ou d'initiative, n'étant donc pas sans défense s'il est attaqué (mais il ne peut plus *dépenser* de PFP).

Taille des pierres, Instrument de Musique, Lecture/Ecriture et Religion : Voyez le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Talents natifs

Un talent natif est quelqu'un, dans n'importe quelle autre classe, qui a un potentiel psionique naturel latent. Ce potentiel peut être présent chez tout personnage, quels que soient sa classe, son alignement, ou sa race. Les talents natifs ne peuvent jamais approcher les psionistes en compétence, mais ils affichent au moins un pouvoir psionique — phénomène connu parmi les psionistes sous le nom de "pouvoir natif".

Tout personnage peut faire un test pour déterminer s'il a des pouvoirs natifs (il faut prévenir le personnage qu'un tel test n'est pas sans risque, comme cela est expliqué ci-dessous). Un personnage ne peut tester ses pouvoirs natifs que dans certains cas spécifiques : quand le personnage est créé, quand sa sagesse est portée à un point jamais atteint auparavant, la première fois qu'un personnage rencontre un psioniste qui peut effectuer une chirurgie psychique sur lui, ou enfin quand les psioniques sont introduits pour la première fois dans la campagne.

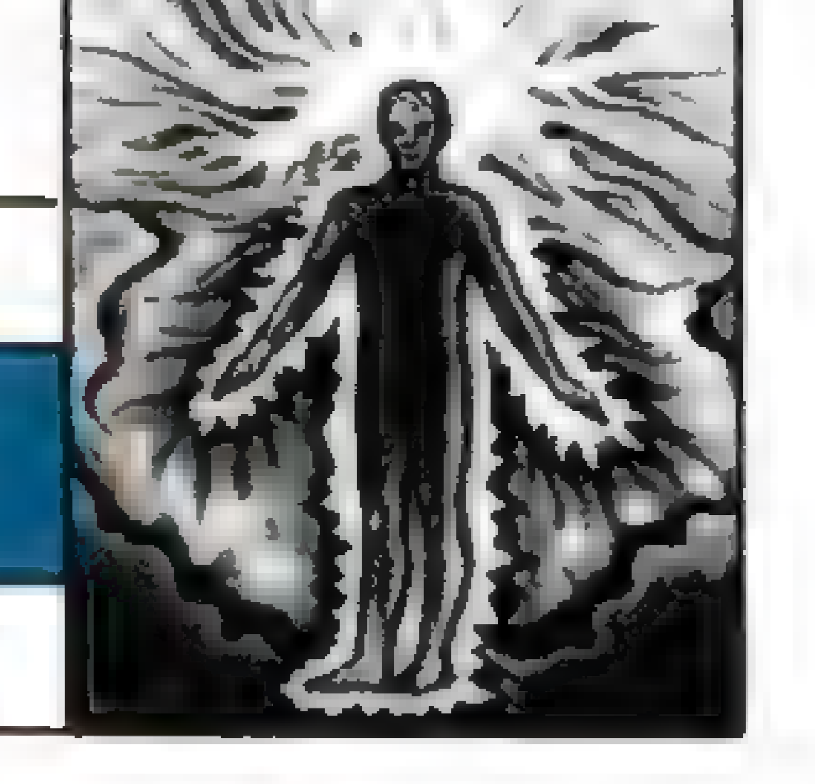
Chaque personnage (et chaque PNJ et monstre si le Maître de Donjon le souhaite) a une chance de base de 1% de posséder des pouvoirs natifs. Celle-ci est ajustée de la manière suivante :

Chaque score de Sag, de Con, ou d'Int égal à 18	+3
Chaque score de Sag, de Con, ou d'Int égal à 17	+2
Chaque score de Sag, de Con, ou d'Int égal à 16	+1
Le personnage est de niveau 5 à 8	+1
Le personnage est de niveau 9 ou plus	+2
Mage, clerc, ou non-humain *	x 0,5

* Arrondissez les fractions à l'entier supérieur. Appliquez cette pénalité une seule fois, même si plus d'un des critères est rempli (p. ex. un mage non humain).

Une fois que vous avez déterminé la chance du personnage d'avoir un talent natif, faites un jet de pourcentage. Soustrayez 2 au jet si le personnage est sous l'influence d'un chirurgien psychique (voir "Chirurgie psychique" au Chapitre 8). Si le résultat est inférieur ou égal à la chance modifiée, le personnage a au moins un pouvoir natif. Si le résultat est supérieur ou égal à 97, le personnage subit des conséquences néfastes. Voyez "Les risques" ci-dessous.

Exemple : Considérez un nain clerc du 3ème niveau avec une Sagesse de 17, une Intelligence de 9, et une Constitution de 16. Sa chance d'avoir un talent natif est de 1 (chance de base) +2 (Sag 17) +1 (Con 16) x 0,5 (car c'est un nain). Le nain a donc 2% de chance d'avoir un talent natif. Le joueur obtient un 3 à son jet. Le nain n'a pas de talent.



L'hypnose ne peut être utilisée pour augmenter les caractéristiques d'un personnage, lui donner des pouvoirs ou des capacités qu'il ne possède pas naturellement, lui faire faire des choses qui sont au-delà de ses capacités, ou lui donner une information qu'il ne pourrait certainement pas connaître.

Méditation Focalisée : Grâce à cette compétence, un psioniste peut concentrer son énergie mentale sur une discipline particulière. Il en résulte que son score de pouvoir dans cette discipline augmente temporairement, tandis que ceux dans les autres décroissent.

La compétence exige du personnage qu'il médite, de manière *ininterrompue*, pendant 12 heures. Les quatre dernières heures de cette méditation sont passées dans une profonde transe, semblable au sommeil. Le psioniste peut récupérer normalement les PFP pendant toute cette période.

Une fois que la méditation est achevée, le joueur fait un jet de compétence. S'il le réussit, il a concentré avec succès son esprit sur une discipline particulière (choisie au début du processus). Tous les scores de pouvoir psionique du personnage dans cette discipline sont augmentés de 2 points pendant les prochaines 24 heures, ou jusqu'à ce que le total de PFP du personnage tombe à zéro, selon ce qui arrive en premier. Tous les autres scores de pouvoir dans les autres disciplines sont réduits de 1 point pendant cette même période.

Régénérescence : Cette compétence permet au personnage de récupérer des PFP pendant qu'il médite, aussi rapidement que s'il dormait. Le personnage atteint un état de concentration profonde, dans lequel il focalise et regagne son énergie. Il est toujours conscient, en particulier de son environnement, et ne subit donc aucune pénalité aux jets de surprise ou d'initiative, n'étant donc pas sans défense s'il est attaqué (mais il ne peut plus *dépenser* de PFP).

Taille des pierres, Instrument de Musique, Lecture/Ecriture et Religion : Voyez le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Talents natifs

Un talent natif est quelqu'un, dans n'importe quelle autre classe, qui a un potentiel psionique naturel latent. Ce potentiel peut être présent chez tout personnage, quels que soient sa classe, son alignement, ou sa race. Les talents natifs ne peuvent jamais approcher les psionistes en compétence, mais ils affichent au moins un pouvoir psionique — phénomène connu parmi les psionistes sous le nom de "pouvoir natif".

Tout personnage peut faire un test pour déterminer s'il a des pouvoirs natifs (il faut prévenir le personnage qu'un tel test n'est pas sans risque, comme cela est expliqué ci-dessous). Un personnage ne peut tester ses pouvoirs natifs que dans certains cas spécifiques : quand le personnage est créé, quand sa sagesse est portée à un point jamais atteint auparavant, la première fois qu'un personnage rencontre un psioniste qui peut effectuer une chirurgie psychique sur lui, ou enfin quand les psioniques sont introduits pour la première fois dans la campagne.

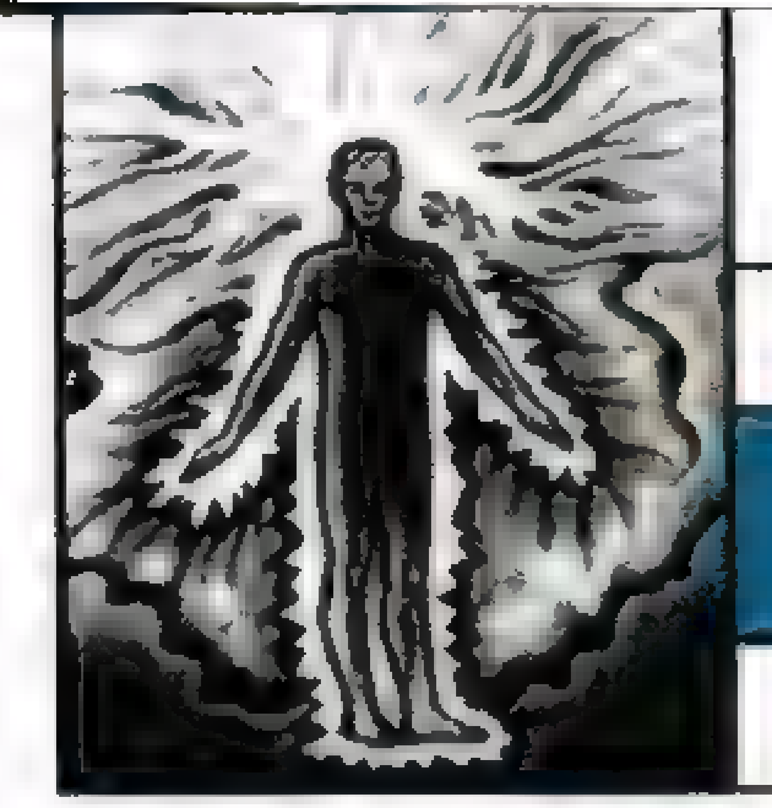
Chaque personnage (et chaque PNJ et monstre si le Maître de Donjon le souhaite) a une chance de base de 1% de posséder des pouvoirs natifs. Celle-ci est ajustée de la manière suivante :

Chaque score de Sag, de Con, ou d'Int égal à 18	+3
Chaque score de Sag, de Con, ou d'Int égal à 17	+2
Chaque score de Sag, de Con, ou d'Int égal à 16	+1
Le personnage est de niveau 5 à 8	+1
Le personnage est de niveau 9 ou plus	+2
Mage, clerc, ou non-humain *	x 0,5

* Arrondissez les fractions à l'entier supérieur. Appliquez cette pénalité une seule fois, même si plus d'un des critères est rempli (p. ex. un mage non humain).

Une fois que vous avez déterminé la chance du personnage d'avoir un talent natif, faites un jet de pourcentage. Soustrayez 2 au jet si le personnage est sous l'influence d'un chirurgien psychique (voir "Chirurgie psychique" au Chapitre 8). Si le résultat est inférieur ou égal à la chance modifiée, le personnage a au moins un pouvoir natif. Si le résultat est supérieur ou égal à 97, le personnage subit des conséquences néfastes. Voyez "Les risques" ci-dessous.

Exemple : Considérez un nain clerc du 3ème niveau avec une Sagesse de 17, une Intelligence de 9, et une Constitution de 16. Sa chance d'avoir un talent natif est de 1 (chance de base) +2 (Sag 17) +1 (Con 16) x 0,5 (car c'est un nain). Le nain a donc 2% de chance d'avoir un talent natif. Le joueur obtient un 3 à son jet. Le nain n'a pas de talent.



Détermination des pouvoirs : Si un personnage a un talent natif, le joueur doit refaire un jet de pourcentage et consultez la Table 12, "Dévotions natives" pour déterminer quels sont exactement les pouvoirs psioniques du personnage. La plupart des gens ayant un talent natif n'ont qu'un seul pouvoir. Quelques autres, plus chanceux (ceux avec des joueurs aux jets élevés), en ont plus d'un. De plus, si un personnage obtient n'importe quel pouvoir avec un pré-requis, il gagne aussi le pouvoir pré-requis. Par exemple, si le talent natif est un pouvoir télépathique, qui exige contact (un important pouvoir télépathique), il connaît aussi automatiquement contact.

Points de force : Un personnage, ayant un talent natif, possède des points de force psionique comme un véritable psioniste. Il reçoit le nombre minimum de PFP nécessaire pour utiliser une fois le pouvoir (ou les pouvoirs). Si le pouvoir peut être maintenu, il reçoit assez de points supplémentaires pour payer quatre fois le coût de maintien. Après cela, le personnage obtient 4 PFP supplémentaires à chaque fois qu'il progresse d'un niveau d'expérience (il ne reçoit pas de bonus pour les niveaux qu'il a déjà).

Les risques : Les personnages qui tentent de libérer leur potentiel psionique se retrouvent confrontés à des choses qu'ils ne peuvent comprendre. Si le résultat du jet de dé est supérieur ou égal à 97, le personnage subit les conséquences suivantes :

Dé	Résultat
97	Jet de sauvegarde contre la mort réussi, ou Sagesse réduite de 1d6 de manière permanente
98	Jet de sauvegarde contre la mort réussi, ou Int. réduite de 1d6 de manière permanente
99	Jet de sauvegarde contre la mort réussi, ou Con réduite de 1d6 de manière permanente
100	Jet de sauvegarde contre la mort réussi avec une pénalité de -5, ou Sag., Int. et Con. toutes réduites de 3 points de manière permanente.

Table 12 : DÉVOTIONS NATIVES

Dévotions Clairsentientes	
1	Connaissance de la Direction
2	Connaissance de la Localisation
3	Entendre la Lumière
4	Esprit Combattant
5	Navigation Radiale
6	Sens des Esprits
7	Sens du Danger
8	Sens du Poison
9	Sentir la Lumière
10	Sentir le Son
11	Vision des Sons
12	Vision Globale
13	Choisissez n'importe laquelle des dévotions clairsentientes ci-dessus
14	Choisissez n'importe laquelle des dévotions clairsentientes ci-dessus
Dévotions Psychokinétiques	
15	Animation d'Objet
16	Animation des Ombres
17	Attaque Balistique
18	Contrôle d'un Corps
19	Contrôle de la Lumière
20	Contrôle des Flammes
21	Contrôle des Sons
22	Choisissez n'importe laquelle des dévotions psychokinétiques ci-dessus
Dévotions Psychométaboliques	
23	Absorption des Maladies
24	Ajustement Cellulaire
25	Animation Suspendue
26	Armement Corporel
27	Armure Charnelle
28	Biorétroaction
29	Saut de Chat
30	Contrôle Corporel
31	Contrôle de l'Adrénaline
32	Contrôle Spirituel du Corps
33	Délabrement
34	Douleur Double
35	Eclipse
36	Equilibre Corporel
37	Extension
38	Force Augmentée
39	Force Partagée
40	Forme Ectoplasmique
41	Greffe d'arme
42	Inamovibilité
43	Pouvoir Caméléon
44	Prêt de Santé
45	Réduction
46	Sens Accrus
47	Simulation Chimique
48	Vieillissement
49	Choisissez n'importe laquelle des dévotions psychométaboliques ci-dessus
Dévotions Psychotranslatrices	
50	Ancre Spatiotemporelle
51	Déplacement Temporel



52 Marche Dimensionnelle
53 Porte Dimensionnelle
54 Projection Astrale
55 Voyage Onirique
56 Choisissez n'importe laquelle des dévotions psychotranslatrices ci-dessus

Dévotions Télépathiques

57 Amplification de Phobie
58 Attirance
59 Aversion
60 Conscience de l'Incarnation
61 Crainte
62 Détection de la Vie
63 Emission de Pensées
64 Empathie
65 Ennemis Invincibles
66 Fausses Impressions Sensorielles
67 Infliger la Douleur
68 Invisibilité
69 Lien Gustatif
70 Lien Sonore
71 Lien Visuel
72 Messager Psychique
73 Obstacle Spirituel
74 Ouïe Vraie
75 Parasites Synaptiques
76 Pénétration de l'Identité
77 Pensées Dissimulées
78 Personnification Psychique
79 ESP
80 Projection Empathique à Distance
81 Répugnance
82 Rêve Eveillé
83 Suggestion Post-Hypnotique
84-85 Choisissez n'importe laquelle des dévotions télépathiques ci-dessus
86-87 lancez deux fois
88-89 lancez trois fois
90 choisissez deux dévotions quelconques
91-99 lancez sur la Table 13 : Sciences
00 Choisissez n'importe laquelle des dévotions. Puis relancez sur la Table 13.

Table 13 : SCIENCES NATIVES

Sciences clairsentientes

01-02 Clairaudience
03-04 Clairvoyance
05-06 Lecture d'Objet
07-08 Précognition
09-10 Sensibilité aux Impressions Psychiques
11-12 Vision de l'Aura
13-16 Choisissez n'importe laquelle des sciences ou dévotions clairsentientes

Sciences Psychokinétiques

17-18 Désintégration
19-20 Détonation
21-22 Force Projetée
23-24 Réarrangement Moléculaire
25-26 Télékinésie
27-30 Choisissez n'importe laquelle des sciences ou dévotions psychokinétiques

Sciences Psychométaboliques

31-32 Affinité Animale
33-34 Assimilation d'Energie
35-36 Champ Mortel
37-38 Drainage de Vie
39-40 Forme d'Ombre
41-42 Guérison Complète
43-44 Métamorphisme
45-48 Choisissez n'importe laquelle des sciences ou dévotions psychométaboliques

Sciences Psychotranslatrices

49-50 Bannissement
51-52 Conjuration d'une Créature d'Outreplan
53-54 Téléportation
55-56 Téléportation d'Autrui
57-58 Voyage Probable
59-60 Choisissez n'importe laquelle des sciences ou dévotions psychotranslatrices

Sciences Télépathiques

61-62 Domination
63-64 Domination de Masse
65-68 Echange de Personnalité
69-70 Invisibilité Supérieure
71-72 Lien du Destin
73-74 Lien Spirituel
75-76 Scellés Mentaux
77-78 Sonde
79-82 Choisissez n'importe laquelle des sciences ou dévotions télépathique
83-85 lancez deux fois
86-88 lancez trois fois
89-92 choisissez n'importe quelle science ou dévotion
93-96 choisissez n'importe quelle science et deux dévotions quelconques
97-99 choisissez n'importe quelle science et trois dévotions quelconques
00 choisissez deux sciences quelconques et quatre dévotions quelconques

CHAPITRE

2 Combat psionique

Un combat impliquant des psionistes n'est pas plus compliqué qu'une lutte entre deux ou plusieurs magiciens. En fait, c'est même similaire. Pendant une bataille, les psionistes et les magiciens tendent à employer les mêmes tactiques : ils évitent les ennemis brutaux, concentrant leurs efforts sur l'adversaire le plus fort ou étayant la défense en cas de besoins.

Un psioniste seul engagé par des guerriers ennemis peut rencontrer de sérieux désagréments. A moins qu'il ne puisse conjurer, créer, dominer, ou provoquer d'une autre manière une certaine aide, il sera probablement surpassé. Pour cette raison, les psionistes — en particulier les PNJ — voyagent rarement sans une escorte, s'ils craignent un danger.

Utilisation des pouvoirs

En général, un personnage ne peut initialiser qu'un seul pouvoir psionique par round. Il y a deux exceptions importantes :

- Une fois qu'un pouvoir a été initialisé, un personnage peut le maintenir aussi longtemps qu'il peut en payant le coût de maintien (cela suppose que le pouvoir dispose d'un coût de maintien ; si un tel coût n'est pas mentionné dans la description, le pouvoir ne peut être maintenu au-delà de sa durée initiale).
- Les modes de défense psionique (néant spirituel, bouclier de la pensée, barrière mentale, tour de la volonté de fer et forteresse intellectuelle) ne sont pas pris en compte dans cette limite de un pouvoir par round. Un personnage peut toujours utiliser un mode de défense et initialiser un autre pouvoir psionique dans le même round.

Tests de pouvoir

Le test de pouvoir est fondamental pour le combat psionique. En général, aucun pouvoir psionique ne fonctionne sans que le personnage réussisse d'abord un test de pouvoir (le Chapitre 1 explique comment on procède au test). Des ajustements s'appliquent pour certains pouvoirs. De plus, certains pouvoirs exigent un test supplémentaire avant d'entraîner un résultat spécifique. Consultez les descriptions individuelles des pouvoirs aux chapitres 3 à 8 pour les détails.

Lutte psychique

Les pouvoirs psioniques se heurtent souvent de plein fouet. Un psioniste peut, par exemple, faire une attaque psionique contre un personnage possédant une défense psionique active. Quel pouvoir l'emporte ? L'attaque brise-t-elle la défense ou rebondit-elle contre elle ? Un combat psychique détermine les réponses.

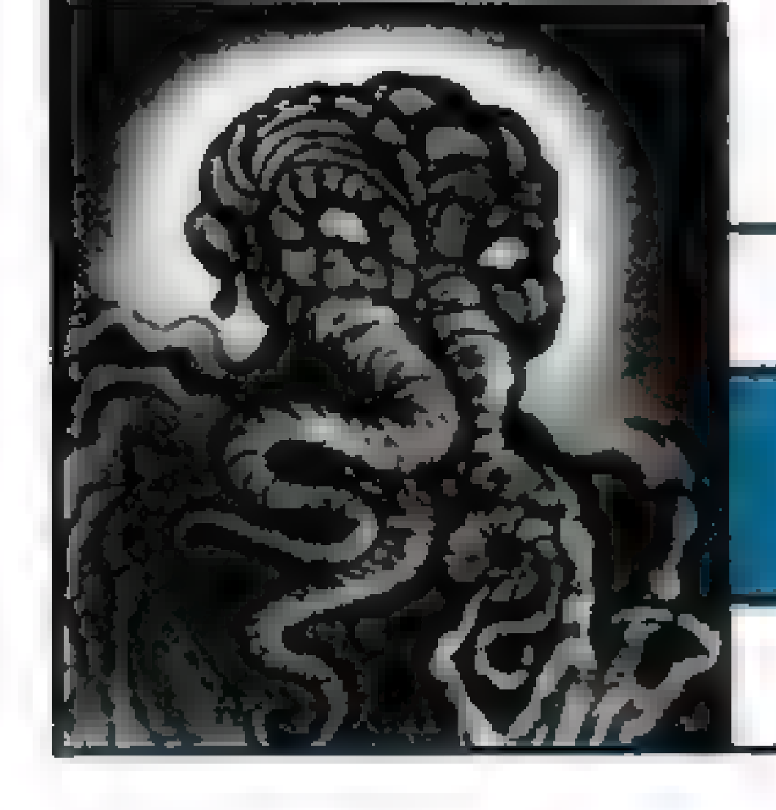
La résolution d'un combat psychique est simple quand les deux pouvoirs sont initialisés lors du même round. Les deux combattants comparent juste les jets de dé de leurs tests de pouvoir. Le personnage ayant réussi le jet le plus élevé remporte la victoire. Si aucun des deux tests de pouvoir ne réussit, ou si les deux jets sont égaux, le défenseur gagne par défaut (en d'autres mots, l'égalité profite au défenseur).

Exemple : Un attaquant utilise le cinglement de l'ego. Le défenseur a érigé un bouclier de la pensée. Le score de pouvoir du cinglement d'ego de l'attaquant est de 15, et celui du bouclier de la pensée du défenseur de 12. La table ci-dessous montre plusieurs issues possibles du combat psychique entre ces pouvoirs :

Jet d'attaque	Jet de Défense	Résultat
11	6	L'attaquant gagne car son résultat est supérieur.
3	9	Le défenseur gagne car son résultat est supérieur.
4	18	L'attaquant gagne car son jet est réussi, alors que celui du défenseur est manqué — en effet il n'y a pas eu de défense pendant ce round.
16	10	Le défenseur gagne car son jet est réussi, alors que celui de l'attaquant est manqué.
19	15	Aucun des deux tests de pouvoir n'a réussi. Le défenseur gagne par défaut simplement parce que l'attaquant a échoué.
8	8	Jets égaux. De nouveau le défenseur gagne par défaut car le jet de l'attaquant n'excède pas celui du défenseur.



Après des mois de tentatives infructueuses, Hosni réussit enfin à trouver Gustafa chez lui.



15 — L'attaquant gagne automatiquement. Son test de pouvoir a réussi, et son jet est supérieur au score de pouvoir du défenseur, de telle manière qu'aucun jet de celui-ci ne lui permet de gagner.

Pouvoirs maintenus : Dans l'exemple ci-dessus, les pouvoirs étaient initialisés dans le même round que le conflit. Certains combats psychiques impliquent un pouvoir qui est maintenu — c'est-à-dire un pouvoir qui a été initialisé dans un round précédent. Dans ce cas, le joueur, dont le personnage maintient le pouvoir, doit faire un nouveau test de pouvoir aux seules fins de la résolution du combat. Il obtient un bonus de +1 à son score de pouvoir car celui-ci est maintenu. Si le jet de combat "échoue", cela ne veut pas dire que le pouvoir ne fonctionne pas. Il est simplement toujours maintenu, mais pas très bien. Pour le combat, le personnage ignore le test "raté", et obtient un résultat "réussi" de 1.

Conflits multiples : Au coeur du combat, un psioniste peut être impliqué dans plusieurs combats psychiques par round. S'il utilise plus d'un pouvoir, le joueur doit faire des jets de dé distincts pour chaque pouvoir utilisé dans le round.

S'il utilise un seul pouvoir contre plus d'un opposant, le joueur peut faire des jets de dé séparés pour chaque opposant. Dès qu'un résultat lui convient, il peut l'utiliser comme résultat de tous les combats psychiques à suivre, impliquant *ce pouvoir* au cours du round (en d'autres mots, un fois que son pouvoir est vraiment bien réglé sur la bonne "fréquence", il peut arrêter de "toucher au bouton"). Cette règle s'applique aussi bien aux modes de défense télépathiques qu'aux autres pouvoirs.

Impasse psychique

Dans certains combats psychiques, il n'y pas de défenseur bien défini. Par exemple, deux personnages peuvent essayer d'utiliser la psychokinésie simultanément sur le même objet. (Ils font un petit bras de fer psychique). Dans un tel cas, le personnage avec le jet réussi le plus élevé emporte toujours la victoire pendant ce round. Dans notre exemple, le vainqueur pourrait contrôler l'objet.

Si les tests de pouvoir entraînent une égalité, les personnages sont bloqués, ou dans une *impasse psychique*. Aucun des personnages ne gagne ce round. Pour résoudre le conflit, les deux personnages doivent maintenir les mêmes pouvoirs au cours du round suivant, engageant un nouveau combat psychique. Si l'un des deux échoue dans le maintien de son pouvoir (abandonnant par conséquent), il subit un contrecoup et perd immédiatement 4d4 PFP.

Dans tous les cas, la victoire peut être fugace. Si les conditions le permettent, le perdant peut défier le vainqueur dans une revanche au cours du round suivant.

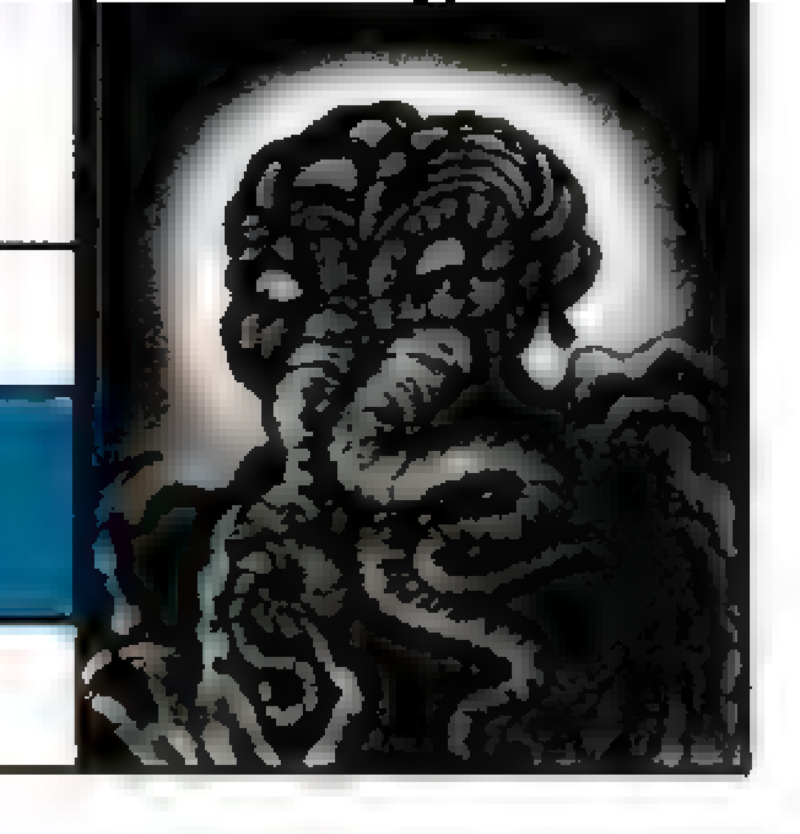
Le round de combat

Les combats psioniques suivent la séquence de combat standard d'AD&D®. Tous les pouvoirs psioniques — sauf les modes de défense — sont utilisés selon l'ordre de l'initiative. Par exemple, si un psioniste désire attaquer, ou prévoit de se téléporter vers un lieu sûr, il peut le faire quand sa chance normale d'attaquer vient. Les défenses psioniques fonctionnent pendant tout le round, commençant au tout début. A la différence des sorts, les pouvoirs psioniques n'ont pas d'ajustement d'initiative.

Les pouvoirs psioniques exigent un certain temps de concentration. Un personnage, en utilisant un pendant un round de combat, peut se déplacer seulement à la moitié de sa vitesse de marche. De plus, cette concentration peut être interrompue par un mage lançant un sort. Un pouvoir qui a été maintenu à partir d'un round précédent, ne peut être interrompu de cette manière, pas plus que les tangentes télépathiques établies lors des rounds précédents (voir ci-dessous). Si un pouvoir a été interrompu pendant le round préparatoire, le temps investi dans la préparation est perdu. Aucun PFP n'est dépensé si le pouvoir est interrompu.

Combat télépathique

Avant qu'un psioniste ne puisse utiliser un pouvoir télépathique, il doit établir un contact avec l'esprit du récepteur. "Contact" est une dévotion télépathique qui prépare le terrain pour d'autres pouvoirs de la même discipline. En général, une seule utilisation de cette dévotion est requise. Le psioniste utilise le contact en premier, puis poursuit avec un autre



pouvoir télépathique. Les créatures avec peu ou aucun talent psionique, y compris les talents natifs, peuvent être contactées de cette manière. Les psionistes et les créatures douées de pouvoirs psioniques peuvent également l'être *s'ils se montrent coopératifs*.

La dévotion de contact ne fonctionne jamais contre un psioniste (ou une créature psioniste) qui n'en permet pas l'utilisation. Cela est vrai même s'il dort ou s'il est inconscient. Les psionistes ont normalement un *esprit fermé*. Avant que le pouvoir contact puisse fonctionner sur eux, ils doivent ouvrir intentionnellement leur esprit. Ils peuvent être sélectifs, autorisant le contact avec un pouvoir ami, et fermant leur esprit aux personnages hostiles ou aux étrangers.

Quand l'esprit d'un sujet est fermé, il ne peut être contacté que par un combat télépathique. Le texte qui suit décrit cinq assauts télépathiques, ou *modes d'attaque*, qui sont utilisés pour établir un contact avec un esprit fermé. Il décrit aussi cinq défenses télépathiques, qui peuvent aider à prévenir le succès de telles attaques. En dernier lieu, il explique ce qui se passe quand ces deux pouvoirs opposés s'affrontent.

Modes d'attaque télépathique

Il y a cinq modes d'attaque : pression mentale, cinglement de l'ego, excitation du ça, écrasement psychique et souffle psionique (voir chapitre 7, "Télépathie", pour une description complète de chacun). Contre un esprit ouvert au contact, chacun de ces pouvoirs a des effets spécifiques. Par exemple, le cinglement de l'ego peut faire qu'un personnage se sente si dénué de valeur qu'il subit une pénalité à tous ses jets de dé. Mais, aucun de ces effets n'intervient à moins que l'esprit du sujet ne soit ouvert au contact. S'il est fermé, un mode d'attaque ne sert qu'à éroder sa résistance. S'il est frappé de manière répétitive par ce mode d'attaque, son esprit peut être forcé à s'ouvrir et le contact sera établi (voir "Les tangentes" ci-dessous pour plus de détails).

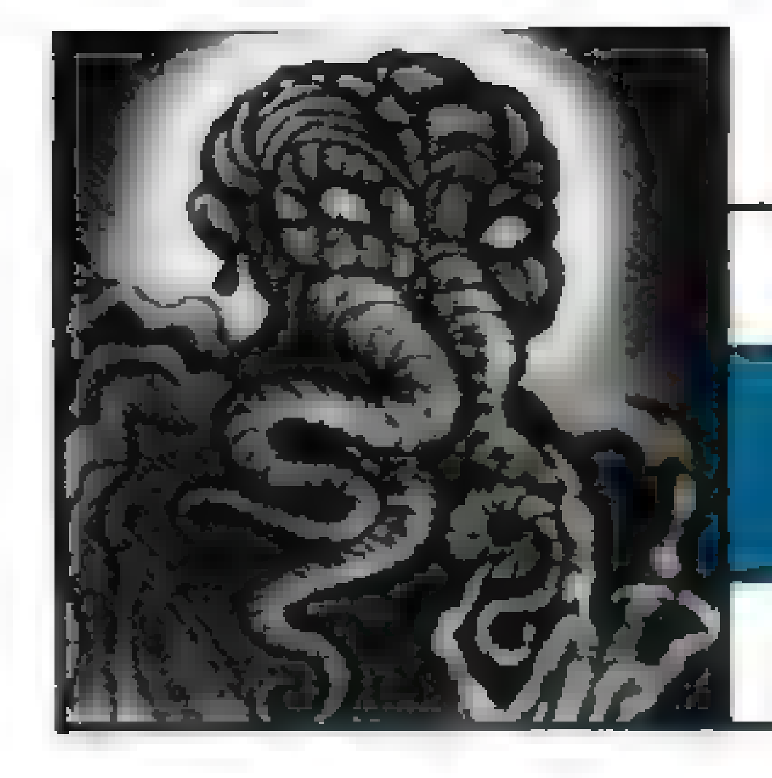
Apprentissage des modes d'attaque : Un psioniste apprend des modes d'attaque de la même manière qu'il apprend d'autres pouvoirs. Le personnage doit d'abord avoir accès à la discipline télépathique. Il doit ensuite allouer une de ses unités de dévotion au pouvoir (seul le souffle psionique est une science). Un personnage pourrait se dévouer complètement à l'apprentissage des modes d'attaque, et tous les connaître au 2ème niveau. De la même manière, il pourrait apprendre des douzaines de pouvoirs télépathiques sans jamais choisir un seul mode d'attaque. C'est selon le choix du joueur.

Le coup-double : Les modes d'attaque diffèrent de la plupart des autres pouvoirs psioniques d'une façon bien particulière : un personnage utilisant un mode d'attaque obtient une attaque supplémentaire avec ce pouvoir à chaque round (un mode d'attaque fait coup-double). Le joueur effectue deux tests de pouvoirs. Chacun de ces jets constitue une attaque séparée et, s'il y a opposition, est conduit comme un combat psychique distinct. *Les deux attaques doivent être dirigées contre la même cible.* Le coût initial d'un mode d'attaque inclut cet effet double.

Modes de défense télépathique

Un personnage avec des pouvoirs psioniques n'est pas sans défense face aux modes d'attaque télépathique. Cinq pouvoirs télépathiques, connus sous le nom de *modes de défense*, aident à protéger les personnages d'un contact non désiré. Ces pouvoirs sont néant spirituel, bouclier de la pensée, barrière mentale, tour de la volonté de fer et forteresse intellectuelle (voir Chapitre 7 pour une description de chacun). Bien que ces pouvoirs appartiennent à la discipline télépathique, ils sont communs à tous les membres de la classe de psioniste. Ces derniers les développent naturellement au fur et à mesure qu'ils gagnent des niveaux d'expérience, sans tenir compte du fait qu'ils aient accès ou non à la discipline télépathique (voir "Modes de défense" dans le Chapitre 1 pour une explication).

Quand un personnage active un mode de défense télépathique, ce dernier devient effectif au début du round. Le personnage conduit un combat psychique contre chaque mode d'attaque dirigé contre lui (le coût initial du mode de défense couvre toutes les attaques du round). A n'importe quel moment pendant le round, s'il obtient un résultat qui lui convient, il peut le conserver pour le reste du round. Les modes de défense n'ont pas d'effet contre les pouvoirs psioniques autre que les modes d'attaque.



Ajustements d'attaque

Chaque mode d'attaque est plus efficace contre certains modes de défense que d'autres, et vice-versa. Cela est représenté par des ajustements qui s'appliquent aux scores de pouvoir des attaquants. La Table 14 énumère ces ajustements.

Quand un mode d'attaque rencontre un mode de défense, référez vous à l'intersection de la ligne et de la colonne correspondantes de la Table 14. L'ajustement résultant s'applique au score du pouvoir de l'attaquant. Ainsi, les ajustements positifs sont des bonus, et les négatifs sont des pénalités.

Tangentes

Chaque fois qu'un mode d'attaque l'emporte sur un mode de défense (ou qu'un mode d'attaque réussit contre quelqu'un qui n'est pas en train d'utiliser un mode de défense), l'attaquant a établi un contact partiel nommé tangente. Trois tangentes égalent un contact total. Ainsi, établir un contact avec l'esprit de quelqu'un à travers le combat exige trois attaques réussies (dans le langage commun, une seule tangente est souvent appelée "un contact à un doigt" et deux tangentes "un contact à deux doigts"). Rappelez-vous qu'un mode d'attaque permet deux attaques par round et qu'il est donc possible d'établir deux tangentes par round.

Une tangente n'a pas d'effet direct en elle-même ou d'elle-même, quel que soit le mode d'attaque ayant aidé à l'établir. Ce n'est qu'un "pied dans la porte". Quand la porte est ouverte, c'est-à-dire quand trois tangentes ont été réussies, un contact entier est établi. Ce contact est le même que celui accompli quand le pouvoir de contact est utilisé avec succès sur un non psioniste (en d'autres mots, les trois attaques efficaces prennent simplement la place d'une utilisation réussie du contact). Les tangentes ne s'appliquent plus à partir du moment où le contact est établi (c'est pourquoi il n'y a rien qui ressemble à "un contact à trois doigts").

Quand le contact total est établi, l'attaquant ne peut plus faire d'autres attaques pendant ce round. Au round suivant, il peut utiliser n'importe quel pouvoir télépathique contre le défenseur qu'il a choisi — pourvu, bien sûr, qu'il se trouve à portée et qu'il paye le coût. Avoir un contact ne rend pas automatique l'utilisation d'un autre pouvoir télépathique; cela ne fait que le rendre possible. Mais le sujet est incroyablement vulnérable une fois contacté. Son seul moyen de protection est une contre-attaque écrasante (probablement une attaque non psionique), ou une expulsion, ce qui est toujours quelque peu risqué. Un esprit contacté peut être dominé, effacé mentalement, affecté par un nombre quelconque d'autres dévotions télépathiques, ou disloqué par un autre assaut.

Maintenir des tangentes : Le maintien de tangentes (une ou deux) coûte 1 PFP par round. Un psioniste ne peut maintenir des tangentes qu'avec un seul esprit à la fois. Il peut maintenir un contact total avec un nombre quelconque d'esprits. Une tangente n'est brisée que si 1) l'attaquant la brise volontairement en annonçant simplement qu'il le fait ; 2) l'attaquant ne peut payer le coût de maintien de 1 PFP par round ; 3) l'attaquant utilise un mode d'attaque contre une cible différente ; ou 4) l'attaquant est incapacité.

Autres considérations

Champ de vision : à moins que la description n'en spécifie autrement, les psionistes ont besoin de voir leurs cibles pour utiliser un pouvoir psionique. Les pouvoirs clairsentients sont une exception manifeste,

Table 14 : MODES D'ATTAQUE CONTRE MODES DE DÉFENSE

	Néant spirituel	Bouclier de la pensée	Barrière mentale	Forteresse intellectuelle	Tour de la volonté de fer
Pression mentale	+5	-2	-4	-4	-5
Cinglement de l'ego	+5	0	-3	-4	-3
Excitation du ça	-3	+2	+4	-1	-3
Ecrasement psychique	+1	-3	-1	-3	-4
Souffle psionique	+2	+3	0	-1	-2



tout comme de nombreux pouvoirs télépathiques qui donnent des ajustements de score de pouvoir pour les cibles se trouvant en dehors du champ de vision du psioniste.

Attaques de toucher : Des pouvoirs psioniques avec une portée "toucher" peuvent être utilisés en combat, mais ils exigent un jet d'attaque physique en plus du test de pouvoir réussi.

Cartes de combat

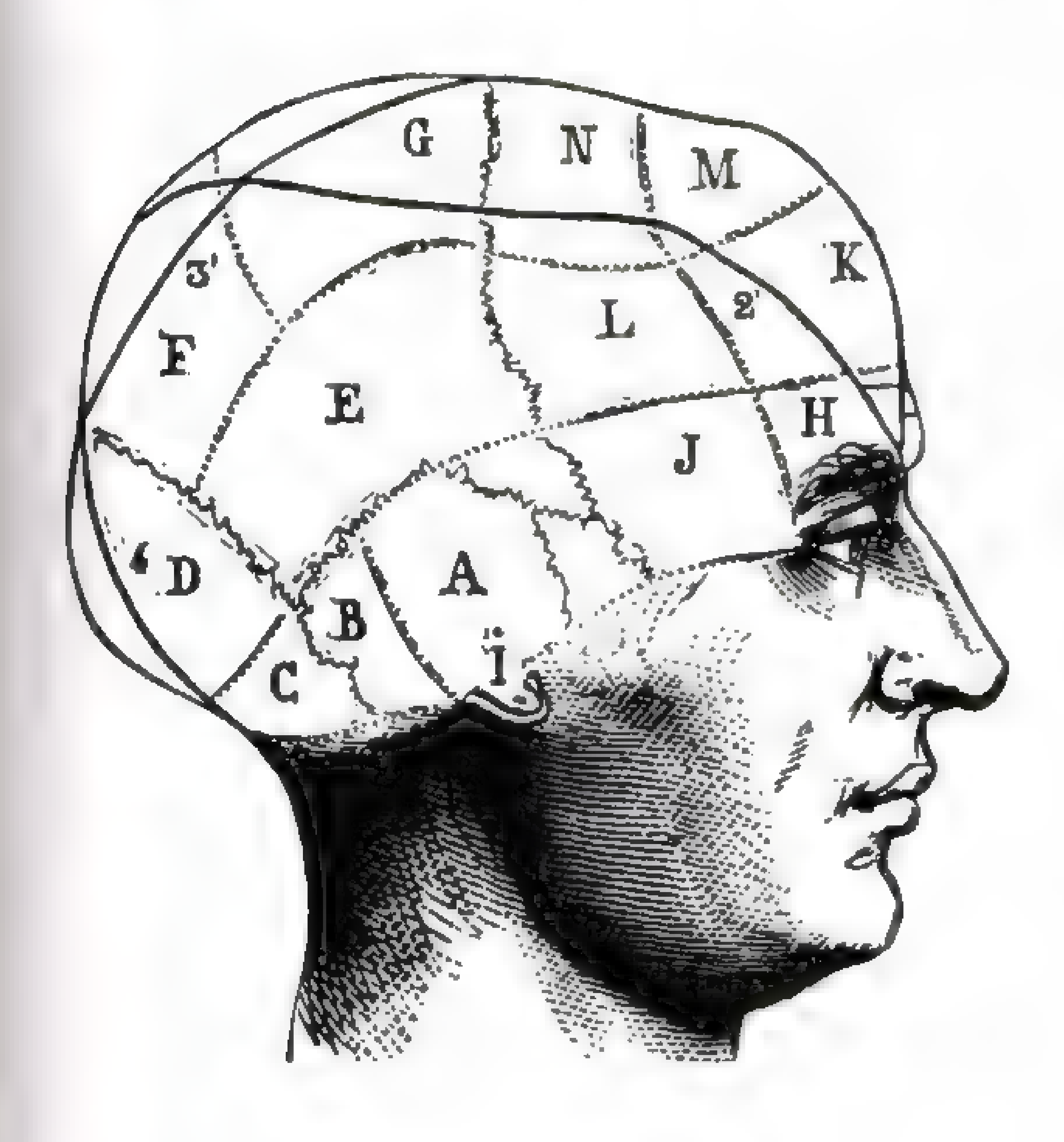
L'utilisation de cartes de combat est optionnelle, mais est fortement recommandée.

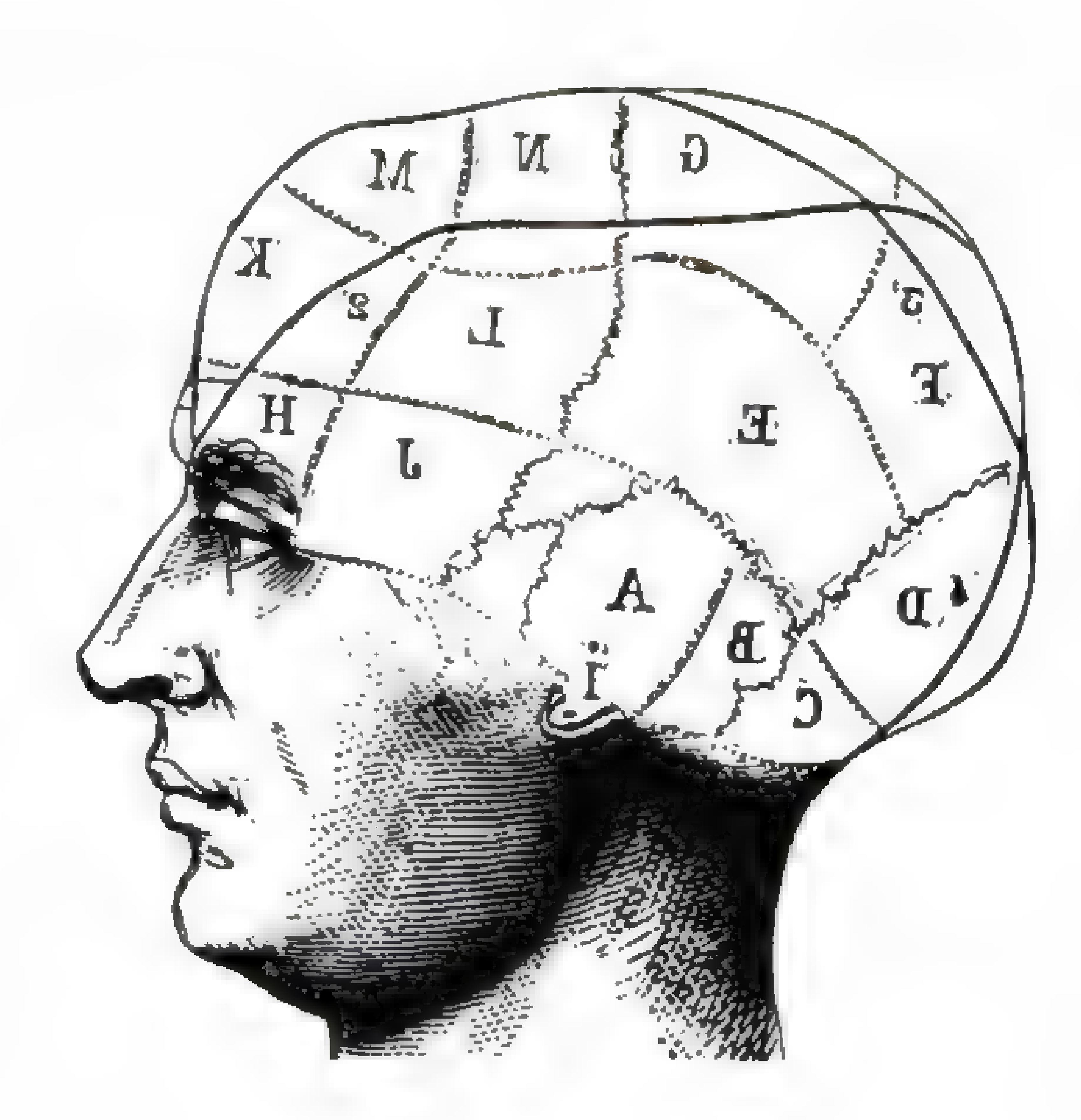
Une carte de combat est une carte-index de 7,5 sur 12,5 cm (ou quelque chose s'en rapprochant) énumérant les informations pertinentes sur un pouvoir psionique. Chaque joueur fait une carte pour chaque pouvoir que son personnage connaît. Les informations pertinentes comprennent le score de pouvoir, le coût initial et le coût de maintien, la portée, le temps de préparation, la zone d'effet,et une brève description des effets du pouvoir.

Les cartes de combat servent dans trois buts. En premier lieu, elles sont une série de références commodes, une sorte de "livre de sorts" pour psioniste. Ensuite, elles peuvent aider à accélérer le jeu si des pouvoirs psioniques sont utilisés dans un combat. Enfin, elles rendent les combats psychiques plus équitables.

Si un personnage a l'intention d'utiliser un pouvoir psionique pendant un combat, le joueur cherche dans ses cartes de combat jusqu'à ce qu'il trouve la carte de ce pouvoir. Il la place alors devant lui, face cachée sur la table. Si le pouvoir fait effet, il retourne la carte. De cette manière, si deux psionistes s'affrontent, aucun d'entre eux ne peut détecter ce que fait son opposant avant que lui-même ait choisi sa propre action. Si un personnage maintient un pouvoir round après round, la carte reste face visible sur la table en guise de rappel.

Les cartes de combat peuvent aussi être utilisées pour cacher les activités psioniques aux autres joueurs. Quand un pouvoir psionique est utilisé, le joueur peut choisir la carte de combat et ne la montrer qu'au MD, au lieu d'annoncer à voix haute quelque chose qu'il peut souhaiter que les autres ignorent.





CHAPITRE

3

Clairsentience

Sciences clairsentientes

Clairaudience

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	6
Coût de maintien :	4/round
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	spécial
Pré-requis :	aucun

La clairaudience permet à l'utilisateur d'entendre des sons provenant d'une zone éloignée. Le psioniste choisit un point n'importe où dans la portée du pouvoir. Il peut alors entendre tout ce qu'il pourrait entendre s'il se trouvait à cet endroit. Si le psioniste a des sens accrus, les effets s'appliquent aussi dans le cas de la clairaudience.

Plus le point d'écoute est éloigné du psioniste, plus il est difficile d'utiliser ce pouvoir. La table ci-dessous donne les ajustements.

Compréhension des descriptions du pouvoir

• Caractéristiques. La description de chaque pouvoir se trouvant dans les chapitres 3 à 8, commence avec les termes suivants :

Score de pouvoir. Un personnage, faisant un test de pouvoir, doit obtenir ce nombre, ou moins, sur un d20 (voir Chapitre 1). Un personnage fait toujours un test de pouvoir pour activer un pouvoir.

Coût initial. Il s'agit du nombre de PFP dépensé quand le pouvoir est utilisé pour la première fois. Si le personnage manque son test de pouvoir, il doit dépenser la moitié de ce nombre de PFP. Certains pouvoirs télépathiques ont "contact" en guise de coût initial. Cela signifie que le pouvoir de contact doit être établi avant que ces pouvoirs puissent être utilisés (voir "Contact" dans le chapitre 7).

Coût de maintien. C'est le nombre de PFP dépensé par round (à moins qu'une autre période de temps ne soit spécifiée) pour garder le pouvoir opérationnel au round suivant. Le maintien d'un pouvoir n'exige pas un nouveau test de pouvoir. Si aucun coût de maintien n'est donné, alors le pouvoir ne peut être maintenu (le personnage doit le réactiver round après round, faisant un nouveau test de pouvoir à chaque fois).

Portée. C'est la distance maximum à laquelle le pouvoir est effectif, à partir du psioniste (l'utilisateur des psioniques). "Touché" signifie que le psioniste doit toucher la cible.

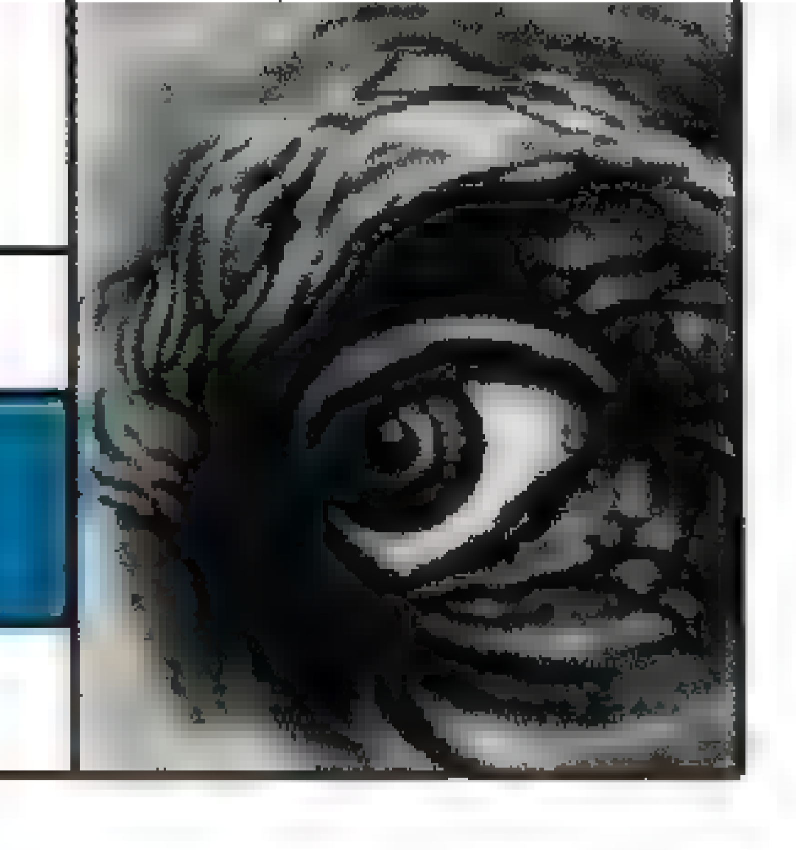
Temps de préparation. Il s'agit du nombre de rounds que doit dépenser un personnage dans la préparation de l'utilisation du pouvoir, avant de pouvoir véritablement s'en servir. Par exemple, si un pouvoir a un temps de préparation de 1, le personnage doit dépenser un round entier de préparation (il ne peut initialiser d'autres pouvoirs durant ce round, mais il peut en maintenir). Après un round de préparation — c'est-à-dire au round numéro deux — il peut faire un test de pouvoir. Si le test échoue (ou qu'il est retardé), le personnage peut essayer d'utiliser son pouvoir à nouveau au round numéro trois. Un pouvoir qui a été préparé ne peut être tenu en réserve que pendant un round; s'il n'est pas utilisé après cela, le temps de préparation est perdu (pas de coût en PFP).

Zone d'effet. C'est la zone physique ou le nombre de créatures qu'affecte le pouvoir. "Personnel" signifie que le pouvoir n'affecte que le psioniste.

Pré-requis. Il s'agit d'autres sciences ou dévotions que le personnage doit connaître avant de pouvoir utiliser ce pouvoir.

• Résultats optionnels. Chaque description de pouvoir se termine par un paragraphe intitulé "score de pouvoir" et par un autre intitulé "20". Le premier décrit ce qui se passe quand le joueur obtient exactement son score de pouvoir à son test. L'autre décrit ce qui se passe quand le joueur obtient à son jet un 20 naturel. Les deux résultats sont optionnels. Le MD peut utiliser ces résultats — ou en imaginer d'autres similaires — pour ajouter du piment ou un petit élément de risque aux psioniques.

• Psionistes. Les descriptions de pouvoirs de ce livre sont écrites avec les psionistes à l'esprit. Les créatures psioniques et ceux ayant un talent natif utilisent également souvent ces pouvoirs — juste comme le font les psionistes.



Portée	Ajustement de score de pouvoir
100 m	0
1.000 m	-2
16 km	-4
160 km	-6
1.600 km	-8
16.000 km	-10
Interplanétaire*	-12

* Les joueurs ayant la boîte de Spelljammer™ devraient noter que la clairaudience ne fonctionne qu'à l'intérieur d'une sphère de cristal ou d'un plan donnés.

L'utilisation de la clairaudience n'élimine pas le bruit de fond autour du psioniste. Si quelque chose dans son voisinage provoque du tapage, il peut avoir des difficultés à entendre ce qui passe ailleurs. La clairaudience ne donne pas non plus au psioniste la capacité de comprendre les langages étrangers ou extra-terrestres, pas plus qu'elle ne l'aide à interpréter les sons. Si un psioniste entend par exemple un objet raclant le sol, il peut simplement deviner qu'il s'agit d'une chaise ou de quelque chose d'autre — comme s'il entendait en étant aveugle.

Score de pouvoir — Le psioniste obtient aussi automatiquement la clairvoyance sur cette zone.

20 — Le psioniste est sourd pendant 1d12 heures.

Clairvoyance

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	7
Coût de maintien :	4/round
Portée :	illimité
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	spécial
Pré-requis :	aucun

La clairvoyance permet à l'utilisateur de voir des images se déroulant dans une zone éloignée. Le psioniste choisit un point de vue se trouvant n'importe où dans la portée du pouvoir. Il peut voir tout ce qu'il pourrait voir s'il se tenait à cet endroit. Son champ de vision n'est pas plus étendu que d'habitude, mais il peut sonder la zone en tournant la tête.

La clairvoyance ne remplace pas la vue normale du personnage. Le psioniste peut toujours voir ce qui se passe devant lui, la scène éloignée se superposant. Pour cette raison, la plupart des clairvoyants ferment les yeux afin d'éviter la confusion des images.

Plus la scène est éloignée, plus la clairvoyance est difficile à utiliser. La table ci-dessous montre les réductions du score de pouvoir du psioniste en fonction de la portée à laquelle se trouve la zone regardée.

Portée	Ajustement de score de pouvoir
100 m	0
1.000 m	-2
16 km	-4
60 km	-6
1.600 km	-8
16.000 km	-10
Interplanétaire*	-12

* Les joueurs ayant la boîte de Spelljammer™ devraient noter que la clairvoyance ne fonctionne qu'à l'intérieur d'une sphère de cristal ou d'un plan donné.

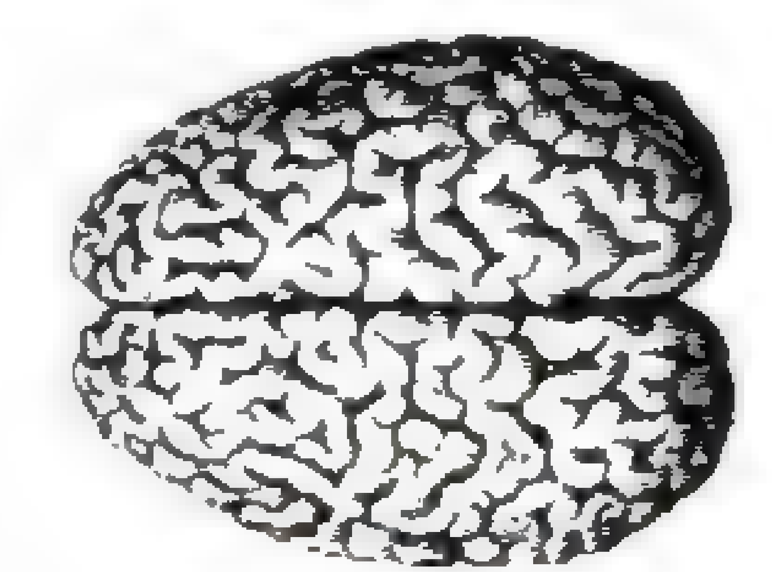
La clairvoyance n'augmente en rien la vision du personnage. A moins qu'un autre pouvoir ou une sorte de magie soient également utilisés, il ne peut toujours pas voir les objets invisibles, cachés dans l'ombre, ou derrière d'autres objets. Ce pouvoir n'offrant pas non plus le son, le personnage voit donc une sorte de film muet (sans les sous-titres bien évidemment).

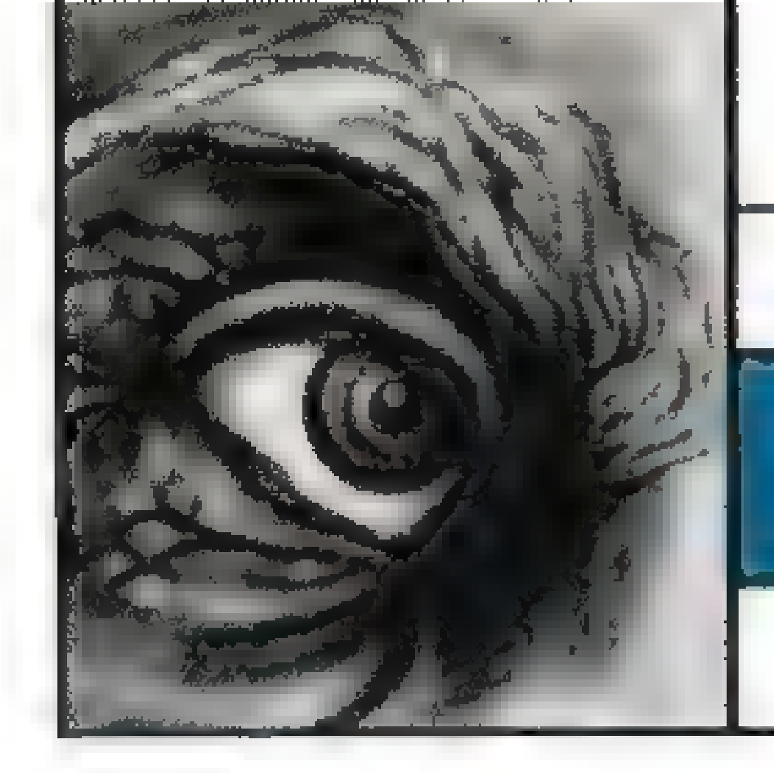
Une fois que le point de vue est choisi, il est fixé dans l'espace. Pour jouir de la vue depuis un autre endroit, le psioniste doit utiliser son pouvoir une autre fois et faire un nouveau test de pouvoir.

La présence du psioniste clairvoyant est indétectable par des moyens normaux. Il ne peut être dissipé, repoussé, ou tenu à l'écart par n'importe quelle forme de magie.

Score de pouvoir — Le psioniste obtient aussi automatiquement la clairaudience pendant sa vision clairvoyante.

20 — Le psioniste est aveugle pendant 1d4 heures.





Lecture d'objet

Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	16
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	touché
Pré-requis :	aucun

La lecture d'objet est la capacité de détecter des impressions psychiques laissées sur un objet par ses précédents propriétaires, y compris leurs races, sexes, âges et alignement. Le pouvoir révèle également comment le propriétaire est entré en possession de l'objet, ainsi que les circonstances de sa perte. Le montant d'informations obtenues dépend du résultat du test de pouvoir. S'il est réussi, on apprend les informations indiquées en regard du résultat sur la table ci-dessous, plus toutes les informations données pour les résultats inférieurs.

Résultat du test de pouvoir	Information obtenue
1-2	Race du dernier propriétaire
3	Sexe du dernier propriétaire
4	Age du dernier propriétaire
5	Alignement du dernier propriétaire
6-7	Comment le dernier propriétaire a gagné et perdu l'objet
8 et +	Toutes ces informations à propos de tous les propriétaires.

Un objet ne peut être lu qu'une seule fois par niveau d'expérience du psioniste. Des lectures supplémentaires effectuées au même niveau que la première d'entre elles n'apporteront aucun information supplémentaire. Quand le clairvoyant gagne un nouveau niveau d'expérience, il peut essayer de lire à nouveau l'objet, même si son score de pouvoir n'a pas changé.

Score de pouvoir — Le psioniste apprend automatiquement toutes les informations de la table ci-dessus.

20 — Le psioniste devient obsédé par l'objet; il tente de le garder jusqu'à ce qu'il puisse tenter de le lire de nouveau.

Précognition

Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	24
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	5
Zone d'effet :	na
Pré-requis :	aucun

La précognition permet au psioniste de prédire l'issue probable du cours d'une action. Cette prédiction est limitée au futur proche — situé à quelques heures, dans l'avenir, de l'utilisation de ce pouvoir. De plus, le personnage doit décrire le cours entier de l'action en détail afin d'établir l'ordre des événements.

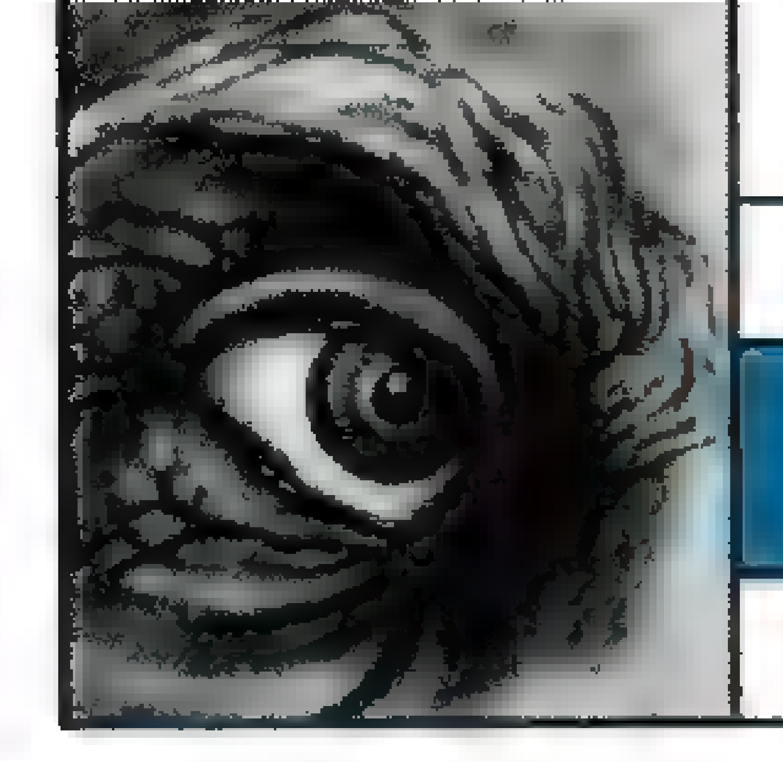
Le MD effectue le test de pouvoir secrètement. Si ce test échoue, le personnage n'obtient pas d'information. S'il obtient exactement un 20, il se voit rencontrant sa propre mort dans des conditions particulièrement affreuses et désagréables. Il doit alors faire un jet de sauvegarde contre la pétrification. Si le personnage rate son jet, il est si complètement secoué par la vision, que tous ses scores de pouvoir psionique sont réduits de trois points pendant 1d6 heures.

Si le test de pouvoir réussit, le personnage voit l'issue la plus vraisemblable des actions décrites. Le MD a quelques libertés dans la description de la scène et devrait utiliser un d20 comme guide pour savoir combien de détails il doit inclure. Des jets élevés impliquent plus de détails.

Même si le jet est réussi, la précognition n'offre pas de garantie. Le psioniste ne voit qu'une issue possible (bien que probable) au cours spécifique d'une action. Si les personnages impliqués dévient des actions décrites par le psioniste, alors ils ont changé les conditions et les lignes du temps, rendant de ce fait d'autres issues plus vraisemblables. Les jets de dé (en particulier pour la surprise, l'initiative et le combat normal) jouent aussi un grand rôle dans l'imprécision de la précognition. Il ne faut pas attendre du MD qu'il arrange les jets de dé à l'avantage des joueurs et même les événements sûrs à 95%, ne se produisent pas 5% du temps. Quiconque comptant sur la précognition, à l'exclusion de la prudence et du sens commun, est promis aux ennuis.



Lecture d'objet : un rouet relate une horrible histoire du passé.



La précognition est fatigante. Quelle qu'en soit l'issue, un psioniste ayant utilisé ce pouvoir doit se reposer au moins pendant un tour avant de pouvoir utiliser n'importe quel pouvoir clairsentient (l'utilisation des autres disciplines n'est pas affectée).

Score de pouvoir — Le joueur psioniste peut refaire trois jets de dé pour maintenir la validité de sa précognition.

20 — Voir ci-dessus (ce n'est pas un résultat optionnel).

Sensibilité aux impressions psychiques

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	12
Coût de maintien :	2/round
Portée :	0
Temps de préparation :	2
Zone d'effet :	rayon de 20 m
Pré-requis :	aucun

Avec ce pouvoir, un psioniste peut ressentir le passé. Il perçoit les restes des émotions puissantes qui ont été ressenties dans une zone donnée. Ces impressions offrent un tableau du passé de l'endroit.

Les batailles et les traîtrises, les mariages et les meurtres, les naissances et les grandes douleurs — seuls les événements qui provoquèrent des émotions fortes ou des énergies psychiques laissent leur empreinte sur la zone. Les événements de tous les jours ne laissent pas de trace détectable par un psioniste.

Pour déterminer de combien de temps un psioniste peut plonger dans le passé, divisez le résultat de son test de pouvoir par deux, en arrondissant à l'entier supérieur. C'est le nombre d'événements forts qu'il peut ressentir. Cependant, un seul événement peut être détecté par round, en commençant par le plus récent, pour poursuivre en remontant le temps.

La compréhension qu'a le personnage de ces événements est vague et brumeuse, comme s'il les voyait à travers un rêve. L'émotion dominante impliquée — colère, haine, peur, amour, etc. — transparaît très clairement.

Score de pouvoir — Le personnage obtient une compréhension inhabituellement claire de chaque événement.

20 — Un fantôme en colère jaillit et tente d'utiliser un réceptacle magique contre le psioniste.

Vision de l'Aura

Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	9
Coût de maintien :	9/round
Portée :	50 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Une aura est un halo brillant ou une enveloppe de lumière colorée qui entoure toute chose vivante. Elle est invisible à l'œil nu. L'aura d'une créature reflète aussi bien son alignement que son niveau d'expérience.

Quand un psioniste utilise ce pouvoir, il peut voir les auras. Mais, l'interprétation d'une aura nécessite une certaine concentration. Avec chaque utilisation de ce pouvoir, le psioniste ne peut apprendre qu'un seul élément d'information — soit l'alignement du sujet, soit son niveau d'expérience, mais pas les deux simultanément.

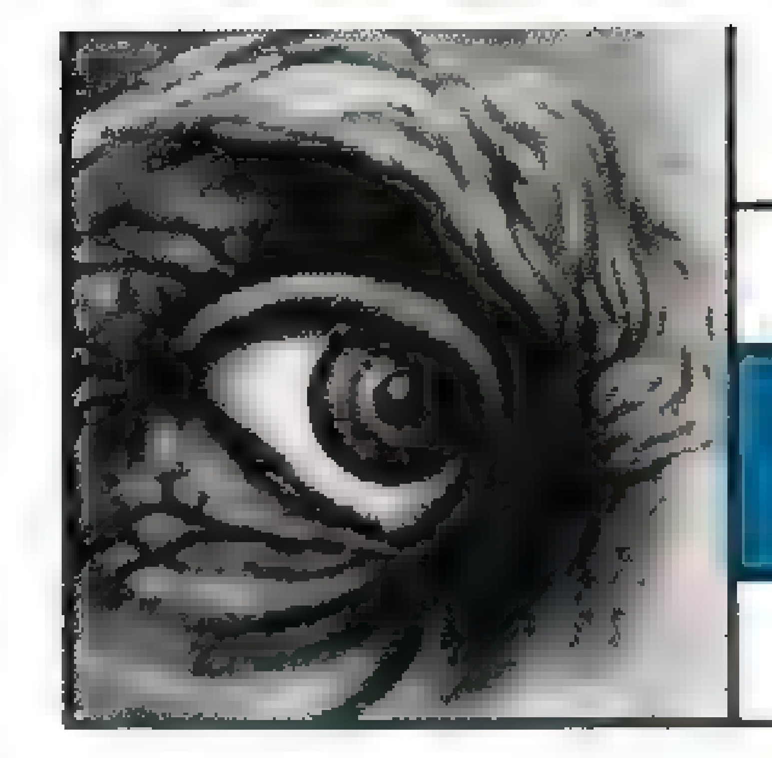
Un psioniste peut examiner jusqu'à deux auras par round (il doit être capable de voir les deux sujets). Il peut ainsi en profiter pour examiner la même aura deux fois, afin de vérifier sa première impression par une seconde lecture ou d'apprendre les informations restantes. Dans tous les cas, le psioniste doit faire un nouveau test de pouvoir chaque fois qu'il tente d'interpréter une aura.

Le psioniste doit être raisonnablement discret quand il utilise ce pouvoir. Il n'a pas besoin de toucher sa cible ni de lui lancer un regard perçant. Cependant, il doit regarder intentionnellement le sujet. Comme la portée de ce pouvoir est celle du regard, le psioniste peut l'exercer sans être détecté en gardant ses distances. S'il essaye de percevoir les auras de gens avec qui il parle, ces derniers remarqueront certainement qu'il a le regard fixe et seront probablement mal à l'aise.

Le niveau du personnage analysé affecte le test de pouvoir du psioniste. Plus le niveau du sujet est élevé, plus l'interprétation de son aura est ardue. Cela se traduit par une pénalité de -1 par tranche de 3 niveaux du sujet, arrondi à l'entier inférieur. Par exemple, un psioniste lisant l'aura d'un personnage du 8ème niveau, subira une pénalité de -2.



Vision de l'aura : des mercenaires révèlent leur véritable nature.



Si le résultat du test de pouvoir est de 1, la lecture du psioniste est incomplète ou légèrement incorrecte. Il peut par exemple apprendre uniquement la composante chaotique d'un alignement chaotique neutre. Il peut aussi interpréter le niveau du personnage avec une erreur de un ou deux niveaux.

Score de pouvoir — Le psioniste peut examiner jusqu'à quatre auras par round, au lieu de deux.

20 — L'initiateur ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir pendant 24 heures.

Dévotions clairsentientes

Connaissance de la Direction

Score de pouvoir :	Int
Coût initial :	1
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Le psioniste devient sa propre boussole. En payant un PFP et en réussissant un test de pouvoir, il sait dans quelle direction est le nord.

Score de pouvoir — Le pouvoir est automatiquement maintenu pendant un jour.

20 — Le psioniste est désorienté; il ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir pendant 1d6 heures.

Connaissance de la localisation

Score de pouvoir :	Int
Coût initial :	10
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	5
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir est utile aux personnages qui voyagent fréquemment en utilisant la téléportation, les portes, ou les autres plans d'existence. Quand il fonctionne, il révèle au personnage des informations générales sur sa localisation. L'information n'est pas habituellement plus détaillée que la réponse obtenue d'un fermier à la question "où suis-je ?". Les réponses typiques comprennent " à quelques kilomètres au sud-ouest d'Eauprofonde à vol de corneille", "dans la maison de Kilgore le taxidermiste", ou "à la dérive sur la Mer Sanglante".

Plus le résultat du test de pouvoir est élevé, plus la localisation sera précise. Si le résultat est supérieur ou égal à 8, la marge d'erreur dans la localisation est de 1,5 km au plus. Dans le cas contraire, la marge d'erreur est inférieure à quinze kilomètres.

Le personnage peut obtenir des informations supplémentaires, moins spécifiques que la réponse initiale, si le joueur en fait la demande (le psioniste doit faire un autre test de pouvoir). Par exemple, si la première réponse du MD est "vous êtes dans la maison de Kilgore le taxidermiste", le joueur peut ensuite demander où se trouve cette maison. Le MD peut répondre en disant que la maison de Kilgore est à Chendl, dans le Royaume de Furyondy.

Score de pouvoir — Le psioniste apprend la localisation exacte qu'il essaye de déterminer.

20 — Rien se trouvant à 160 kilomètres ne peut être localisé avec ce pouvoir pendant 24 heures.

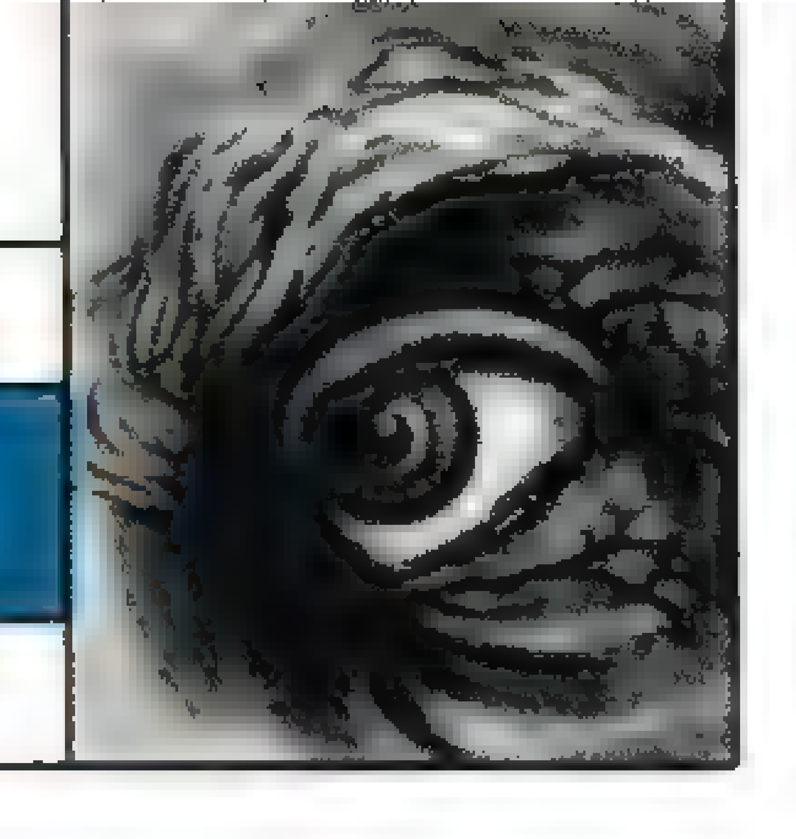
Entendre la lumière

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	6
Coût de maintien :	3/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	spécial
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir extrasensoriel ressemble à "sentir la lumière", mais il se fonde plus sur l'ouïe du personnage que sur son toucher. Un personnage qui a été aveuglé, soit artificiellement, soit naturellement, soit par une blessure, peut voir avec ses oreilles. Toute onde de lumière qui l'atteint est convertie en sons, et il entend l'image. L'image perçue par son esprit est tout à fait semblable à une image donnée par la vision normale, et le personnage ne subit aucune pénalité pour tout ce qui a trait à la vision.

Score de pouvoir — Le psioniste peut entendre dans les ténèbres, s'il est doté de l'infravision.

20 — La lumière vive provoque la surdité, et toutes les autres lumières ne sont que des bourdonnements.



Esprit combattant

Score de pouvoir :	Int -4
Coût initial :	5
Coût de maintien :	4/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Un personnage utilisant ce pouvoir possède une compréhension inhabituellement aiguë de ses ennemis et de leurs stratégies de combat. Il en résulte que le groupe du psioniste obtient un bonus de -1 aux jets d'initiative. Ce bonus se cumule avec les autres ajustements applicables.

Score de pouvoir — Le psioniste (mais pas ses compagnons) obtient également un bonus de +1 à sa CA.

20 — Le psioniste et ses compagnons subissent une pénalité de +1 à l'initiative.

Navigation radiale

Score de pouvoir :	Int -3
Coût initial :	4
Coût de maintien :	7/heure
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Aussi longtemps que ce pouvoir est utilisé, le psioniste sait où il se trouve par rapport à un point de départ fixé. En d'autres mots, quelle que soit la manière ou la direction dans laquelle il se déplace, il connaît toujours sa direction et sa distance exactes par rapport à son point de départ.

Cependant, il ne peut pas nécessairement dire à quelqu'un comment revenir au point de départ. S'il se trouve dans le labyrinthe d'un donjon, par exemple, il peut savoir que son point de départ est à 500 mètres au nord, mais il ne peut pas automatiquement revenir sur ses pas à travers le labyrinthe. La navigation radiale peut cependant augmenter la capacité de faire ce genre de chose. Chaque fois que le personnage arrive à un point de décision — par exemple, "devrai-je tourner à droite ou à gauche ?" — le MD fait un test de pouvoir pour lui. S'il réussit, le personnage sait de quelle direction il vient. S'il le rate, il n'est pas sûr (mais il peut toujours maintenir son pouvoir normalement).

La navigation radiale peut être utile de plusieurs manières qui ne sont pas forcément évidentes. Par exemple, la téléportation et les autres moyens extraordinaires de voyager deviennent plus simples. Supposez qu'un personnage ne puisse voir un endroit particulier, car il est aveugle. Il quitte cet endroit, mais utilise la navigation radiale pour y rester fixé. Cela signifie qu'il peut y revenir en se téléportant. De plus, le personnage a un point de repère à cet endroit, qu'il peut atteindre grâce à un voyage astral en à peine sept heures, le minimum possible (en supposant, bien sûr, qu'il peut voyager à travers le plan astral). Il peut également atteindre ce lieu en marchant dans les dimensions (voir la discipline psychotranslation) sans risque de se perdre. La navigation radiale peut aussi aider à la télépathie. Si le psioniste veut établir un contact télépathique, et qu'il dispose d'une attache sur la localisation de la cible, il ne subit pas de pénalité pour la portée.

Si le personnage arrête de maintenir son pouvoir, il perd l'attache sur la localisation. Il peut y revenir en réinitialisant son pouvoir et en réussissant un test dans les six heures. Une fois cette période écoulée, la localisation est perdue. Une seule localisation peut être fixée à la fois, à moins que le joueur paye pour chacune un coût de maintien distinct.

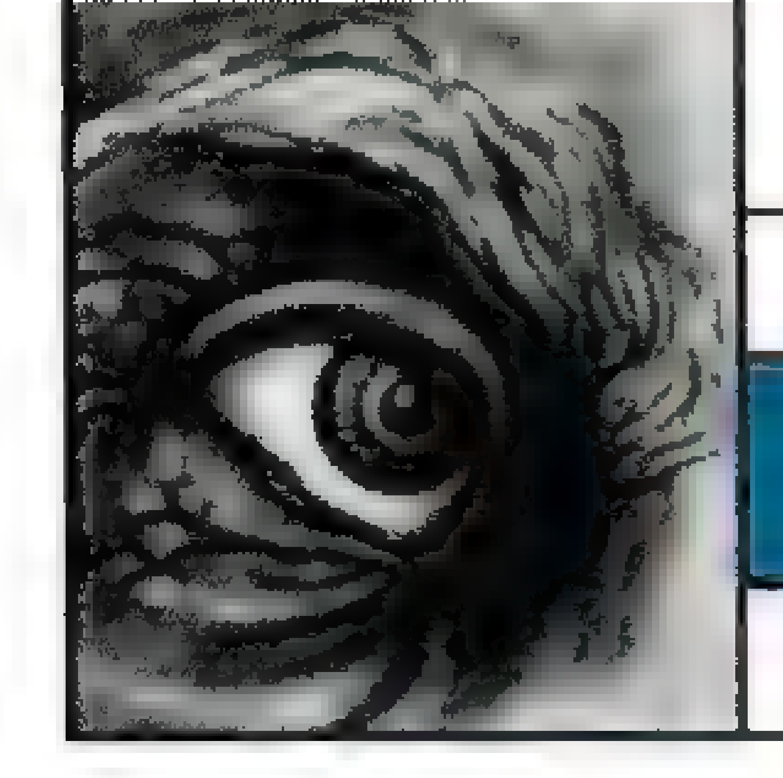
Score de pouvoir— Le psioniste peut automatiquement revenir sur ses pas jusqu'au point de départ.

20 — Le psioniste oublie où il est pendant 1d4 rounds.

Sens des esprits

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	10
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	rayon de 15 m
Pré-requis :	aucun

L'utilisation de ce pouvoir permet au psioniste de sentir la présence d'esprits à moins de 15 mètres — à savoir fantômes, banshees, âmes en peine, esprits hantés, heucuvas et revenants. Si un esprit hante fréquemment l'endroit considéré, le psioniste le



saura. Il saura aussi si un esprit se trouve à moins de 15 mètres, mais il ne sera pas capable d'indiquer avec précision sa localisation.

Score de pouvoir — Le psioniste connaît la localisation exacte des esprits qu'il sent.

20 — Le psioniste a aggravé l'esprit (le MD détermine le résultat exact).

Sens du danger

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	4
Coût de maintien :	3/round
Portée :	spécial
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	10 m
Pré-requis :	aucun

En utilisant le sens du danger, un psioniste ressentira une légère sensation de picotement à la base de son cou, si un risque ou un danger est proche. Le MD doit réussir un test de pouvoir au nom du psioniste avant que le personnage détecte le danger. Ce pouvoir ne donne au psioniste aucune information spécifique sur le type de danger. Il n'apprend pas comment et quand il va frapper. Cependant, il peut connaître la direction générale de la menace (c'est-à-dire la gauche, la droite, devant ou derrière).

Le résultat du test de pouvoir du personnage détermine la précision de l'avertissement obtenu. Si le résultat est supérieur ou égal à 12, il sait qu'un danger se tapit quelque part dans la zone environnante. Si le jet est supérieur ou égal à 8, il est averti un round entier avant que le danger ne frappe. Mais, si le jet est de 7 ou moins, le psioniste n'est alerté qu'au moment où le danger frappe. Si le résultat est de 1 exactement, l'avertissement se produit quelques moments avant, mais la direction est fausse ; c'est-à-dire que si l'attaque vient de la gauche, il pense qu'elle vient de devant, de derrière ou de la droite (au choix du MD).



Si le psioniste et ses compagnons sont prévenus suffisamment à temps, ils peuvent faire quelque chose pour se préparer — se mettre en position défensive, préparer des sorts, ou fuir, par exemple. S'ils ont moins d'un round d'avertissement, le MD doit décider quelle préparation est possible. Dans tous les cas, ils auront toujours un bonus de +2 à leurs jets de surprise.

Score de pouvoir — Le psioniste apprend à quelle distance se trouve le danger.

20 — Le psioniste ne peut pas sentir le danger avec succès pendant 1d6 heures.

Sens du poison

Score de pouvoir :	Sag
Coût initial :	1
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	rayon de 1 m
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir permet au psioniste de détecter la présence d'un poison et d'identifier sa localisation à moins d'un mètre de son corps (ou de sa présence s'il utilise la clairvoyance ou le voyage astral). Le type de poison n'est pas révélé, seulement sa présence. Tout poison, même les venins animaux, peut être détecté.

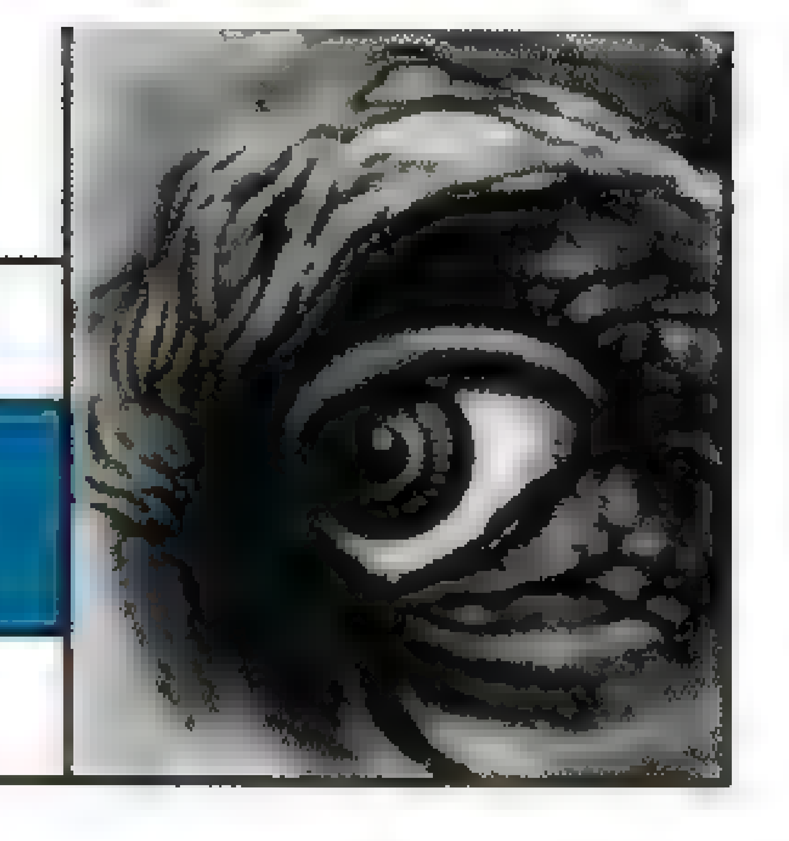
Score de pouvoir — Le psioniste détermine le type exact du poison.

20 — Si le poison existe, sa sensation surpasse mentalement le psioniste. Les effets égalent ceux d'une exposition réelle au poison.

Sentir la lumière

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	7
Coût de maintien :	5/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	spécial
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir extrasensoriel permet au psioniste de ressentir la lumière à travers des sensations tactiles (par le toucher). Son corps entier devient un récepteur des ondes lumineuses. En effet, son corps remplace ses yeux. Il peut voir ce que ses yeux pour-



raient voir normalement (son champ de vision ne change pas). Ce pouvoir ne lui permet pas de voir dans l'obscurité, car il doit y avoir de la lumière pour qu'il la sente. Il ne contrecarre pas non plus les ténèbres magiques qui, en fait, détruisent ou bloquent les ondes lumineuses. Le personnage obtient un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques du regard.

Score de pouvoir — Le personnage peut sentir la lumière dans toutes les directions.

20 — Le psioniste devient extrêmement sensible à la lumière pendant 1d10 rounds. L'exposition à la lumière entraîne 1 point de dégât par round, et le personnage ne peut pas voir.

Sentir le son

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	5
Coût de maintien :	3/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	spécial
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir est quasiment identique à "sentir la lumière", sauf qu'il rend le corps du psioniste sensible aux sons. Cela lui permet de continuer à entendre quand ses oreilles en sont incapables. Ce pouvoir ne détecte pas les sons que celles-ci n'auraient pu saisir. Il n'est pas plus efficace à l'intérieur d'un silence magique. Le psioniste obtient un bonus de +2 contre les attaques ou les effets soniques, y compris le chant des sirènes.

Score de pouvoir — Le psioniste peut détecter les bruits comme un voleur du même niveau.

20 — Pendant 1d4 rounds, tout son provoque 1 point de dégât et est déformé.

Vision des sons

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	6
Coût de maintien :	3/round
Portée :	spécial
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir permet au personnage de percevoir visuellement des ondes sonores — en les convertissant en impulsions lumineuses (il fonctionne de la même manière que "sentir la lumière"). Seul un personnage pouvant voir normalement peut utiliser ce pouvoir. Le psioniste peut voir les sons même dans les ténèbres, car les ondes sonores n'ont pas besoin de lumière. Mais, le personnage peut toujours être "aveuglé" par le silence.

Score de pouvoir — Le psioniste peut maintenir ce pouvoir avec 1 PFP par round.

20 — Les sons forts provoquent une cécité, tous les autres sons devenant aussi gênant que des lumières vives.

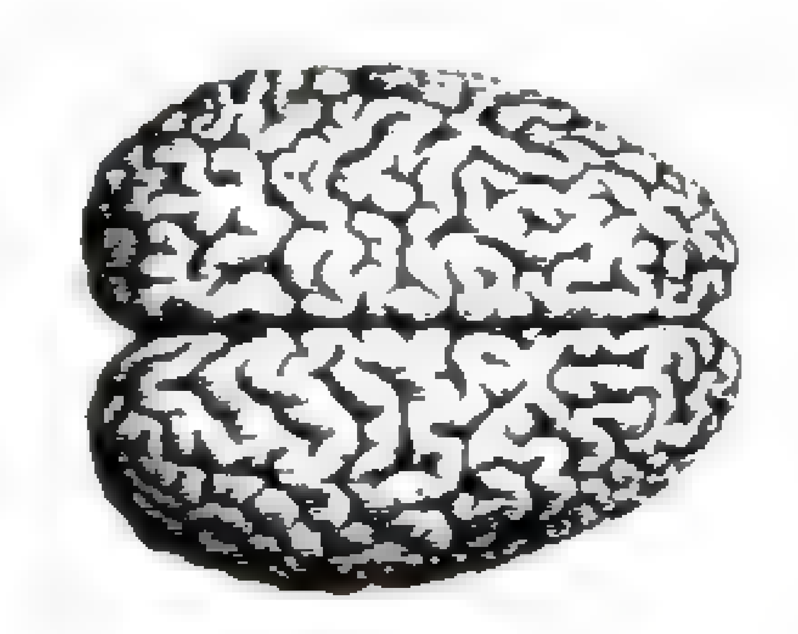
Vision globale

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	6
Coût de maintien :	4/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir donne au psioniste des yeux derrière la tête — ainsi que sur les côtés et au sommet (bien sûr, il s'agit d'une expression ; des globes oculaires n'éclosent pas littéralement). En effet, le personnage peut voir simultanément dans toutes les directions. A côté de son application évidente quand elle est combinée avec le pouvoir de clairvoyance, la vision globale évite que quiconque ne se faufile derrière le personnage sans une forme quelconque de dissimulation. Sur ses arrières, le psioniste subit une pénalité de -4 contre les attaques du regard quand il utilise ce pouvoir.

Score de pouvoir — Le personnage obtient aussi l'infravision.

20 — Le psioniste est aveugle pendant 1d4 heures.





Psychokinésie

Sciences psychokinétiques

Création d'un objet

Score de pouvoir :	Int -4
Coût initial :	16
Coût de maintien :	3/round
Portée :	20 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	spécial
Pré-requis :	télékinésie

Un psioniste ayant ce pouvoir peut assembler de la matière à partir de l'air et de la zone environnante pour créer un objet solide. Cet objet existe tant que le psioniste paye le coût de maintien du pouvoir. Quand il arrête de le maintenir, l'objet se brise en ses composantes.

Un objet créé de cette manière peut avoir la forme, la couleur, et la texture que désire le psioniste, pourvu qu'il remplisse au moins une des conditions suivantes :

- S'intégrer complètement à une sphère d'un diamètre maximum de 1,2 m.
- S'intégrer complètement dans un cylindre d'une longueur maximum de 6 mètres et d'un diamètre de 30 cm au plus.
- S'intégrer complètement dans un cylindre pas plus haut que 60 cm, et d'un diamètre maximum de 1,8 m.
- Ne pas peser plus de 5 kg.

Seuls les matériaux disponibles à moins de 20 mètres du psioniste peuvent être employés pour la construction. Cependant, ces matériaux peuvent être réarrangés ou restructurés si le psioniste a également le pouvoir de réarrangement moléculaire. En combinant ces deux pouvoirs, il pourrait fabriquer des diamants à partir de la poussière de charbon, ou une épée avec des rochers contenant du minerai de fer.

Si le résultat du test est de 1, l'objet comporte un défaut — par exemple une épée se brise quand elle frappe, un diamant contient une impureté évidente pour un joaillier, etc.

Score de pouvoir — L'objet est permanent. Aucun coût n'est nécessaire pour le maintenir.

20 — Ce pouvoir revient à l'envoyeur, et une possession personnelle (choisie au hasard) se désintègre.

Désintégration

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	40
Coût de maintien :	na
Portée :	50 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	1 objet, 0,216 m³.
Pré-requis :	télékinésie, amollissement

La science de désintégration réduit un objet en morceaux microscopiques puis les dissémine. Toute chose y est vulnérable, à moins d'être protégée par un bouclier magique, comme un globe d'invulnérabilité, mineur ou majeur. Le psioniste choisit sa cible, mais il ne peut désintégrer plus de 0,216 m³ de matière (p. ex. un cube de 60 cm de côté), avec une seule utilisation de ce pouvoir.

Si la cible est un objet inanimé, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde contre la désintégration, un succès signifiant qu'il n'est pas affecté. Si la cible est une créature vivante, un personnage, ou un mort-vivant avec une volonté libre, elle doit faire un jet de sauvegarde contre la mort magique. S'il est réussi, la créature ne sent qu'un léger bourdonnement, mais n'est pas affectée par ailleurs. Si le jet de sauvegarde échoue, elle est désintégrée (ou 0,216 m³ à partir de son centre, ce qui doit être assez pour tuer à peu près n'importe quoi).

Score de pouvoir — Le pouvoir affecte 0,432 m³ et le jet de sauvegarde est fait avec une pénalité de -5.

20 — Le pouvoir revient à l'envoyeur et affecte l'initiateur (jet de sauvegarde avec un bonus de +5).

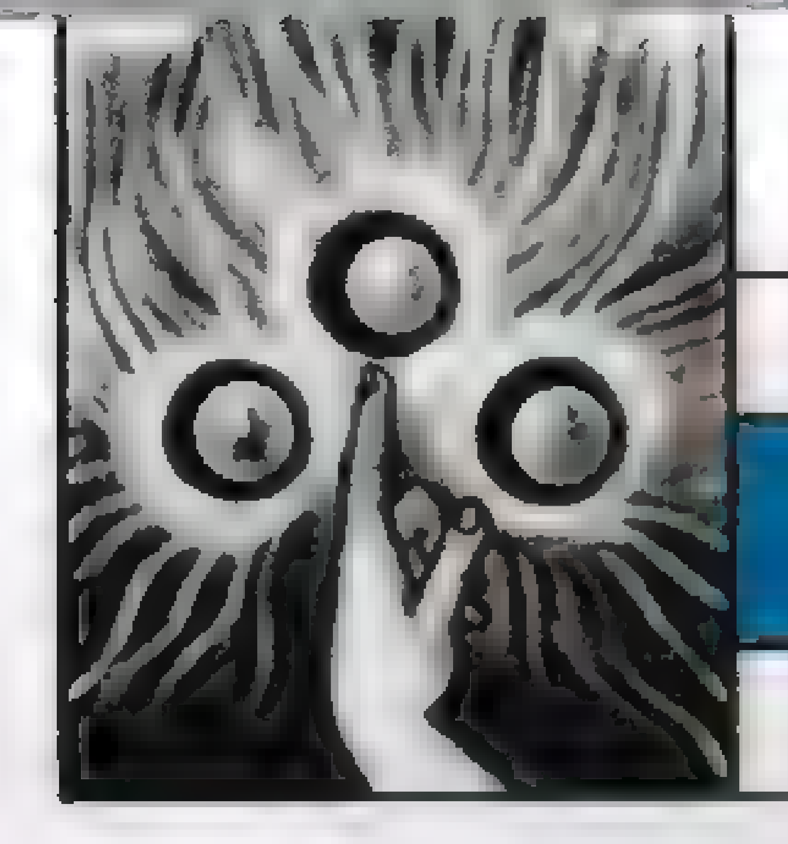
Détonation

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	18
Coût de maintien :	na
Portée :	60 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	1 objet, 0,216 m3.
Pré-requis :	télékinésie, agitation moléculaire

Certains psionistes peuvent faire s'auto-détruire un buisson, ou provoquer l'explosion d'un zombie. Avec le pouvoir de détonation, l'énergie latente interne aux plantes ou aux objets inanimés peut être



Détonation : Bodo était tombé sur un os



domestiquée, concentrée, et libérée de manière explosive. Le pouvoir fonctionne même contre des morts-vivants animés (squelettes et zombies). Cela n'affecte pas les morts-vivants incorporels, comme les fantômes, car ils ne sont pas matériels. De plus, cette science n'a aucun effet sur les animaux de toute sorte, y compris les créatures intelligentes comme les humains et les morts-vivants à la volonté libre.

La détonation inflige 1d10 points de dégâts à tous les objets vulnérables que le psioniste choisit d'attaquer, dans les 3 mètres. Un jet de sauvegarde réussi contre le souffle réduit les dégâts de moitié. Pour déterminer quel pourcentage de l'objet est détruit, multipliez le résultat du test du pouvoir du psioniste par 10. Si le résultat est supérieur à 100 — 100% ou plus — la cible a été complètement détruite. Il n'en reste à peine plus que quelques débris significatifs.

On ne peut détruire plus de 0,216 m3 (p. ex. un cube de 60 cm de côté) avec ce pouvoir. Une portion de mur peut, par exemple, être abattue. Mais, si le mur est d'une épaisseur supérieure à 25 çm, une ouverture d'environ 27 cm2 carrés peut apparaître.

Score de pouvoir — Dégâts et portée sont doublés, les amenant respectivement à 2d10 et à 6 mètres.

20 — L'air entourant l'initiateur détonne. Quiconque se trouvant dans les 3 mètres est affecté par l'attaque.

Force projetée

Score de pouvoir :	Con -2
Coût initial :	10
Coût de maintien :	na
Portée :	200 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	na
Pré-requis :	télékinésie

Certains psionistes peuvent pousser, bousculer, ou brutaliser d'une autre manière, un adversaire à distance. Force projetée permet au psioniste de concentrer un "coup" psychokinétique contre une cible distante de plus de 200 mètres.

S'il est utilisé offensivement, ce coup provoque des dégâts égaux à 1d6 plus la classe d'armure de la cible (une classe d'armure négative vient en réduction des dégâts). Par exemple, une cible avec une classe d'armure de 5, subira de 5 à 11 points de dégâts (1 à 6 points plus 5). Un jet de sauvegarde contre le souffle réduit les dégâts de moitié.

Ce coup plutôt subtil peut également être utilisé pour déclencher des pièges, tirer des leviers, ouvrir des portes (si elles ne sont pas verrouillées ou fermées), casser des fenêtres et d'autres choses dans le même genre.

Score de pouvoir — Le coup peut aussi mettre K.O. la cible si elle est approximativement de la taille d'un homme ou plus petite.

20 — Le coup frappe l'initiateur.

Réarrangement moléculaire

Score de pouvoir :	Int -5
Coût initial :	20
Coût de maintien :	10/heure
Portée :	2 m
Temps de préparation :	2 heures
Zone d'effet :	1 objet
Pré-requis :	télékinésie, manipulation moléculaire

Le réarrangement moléculaire est l'équivalent psionique de l'alchimie. En maniant la structure moléculaire d'un objet, le psioniste peut changer sa nature fondamentale ou ses propriétés. Cependant, ce pouvoir ne peut créer de la matière ou une masse à partir de rien. Il ne peut pas non plus changer un état physique de la matière, le faisant passer du liquide au solide, ou du gazeux au liquide, etc. Il est plus adapté à la conversion d'un élément en un autre, mais il peut aussi être utilisé pour des opérations plus complexes — neutralisation du poison, par exemple.

La conversion d'un élément en un autre est en général une opération simple, dans laquelle 30 g de matière peuvent être changés en une heure. Les conversions typiques de ce type comprennent l'acier en plomb, ou tout métal en or. Les réarrangements plus complexes, comme le changement d'un métal en verre, ou la transformation d'un gobelet de bois en gobelet de rubis, prennent quatre fois plus de temps.



La création de pièces d'or à partir d'autres métaux est possible, mais ce n'est pas une manière pour devenir riche rapidement. Au rythme de 30 g par heure, cela prendrait 16 heures — environ deux jours de travail — pour changer 10 pièces de cuivre en 10 pièces d'or, pour un profit net de 9 pièces d'or.

Le réarrangement moléculaire est souvent utilisé pour créer des armes supérieures. Une arme traitée psioniquement peut recevoir un bonus de +1 aux jets de dégâts (voir "Qualité de l'Arme", au chapitre 6 du GdM, p. 44). Mais ce procédé est gourmand en temps. Il faut, par exemple, au moins 40 heures pour traiter psioniquement une épée courte typique (une épée courte moyenne pèse 1,5 kg, la lame en constituant la plus grande partie). Une arme traitée psioniquement n'obtient pas automatiquement un bonus de +1 aux jets d'attaque. Afin de recevoir ce bonus, le psioniste doit avoir 1) une compétence en ferronnerie, et 2) réussir un jet de compétence quand il fabrique l'arme.

Le psioniste fait son test de pouvoir quand le processus est achevé. S'il échoue, tous ces efforts ne sont pas perdus. Multipliez par 10 la différence entre le résultat du jet de dé du personnage et son score de pouvoir. Le résultat donne la part de travail restant à refaire.

Si le résultat du jet est de 1, l'objet semble parfait, mais il comporte un défaut caché, qui provoquera une rupture, un échec, ou lui donnera simplement un mauvais aspect quand il est utilisé (le gobelet en rubis peut, par exemple, fuir ou l'épée comporter une portion faible qui peut faire qu'elle se torde).

Ce pouvoir n'a pas d'effet sur les créatures vivantes pesant plus de 30 g. Les créatures, pesant moins de 30 g., sont tuées si leurs molécules sont ainsi réarrangées.

Score de pouvoir — La nouvelle matière est extraordinaire (libre arbitre du MD).

20 — L'objet est sérieusement défectueux et dénué de toute utilité.

Télékinésie

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	3+
Coût de maintien :	1+/round
Portée :	30 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	1 unique objet
Pré-requis :	aucun

La télékinésie, ou "TK" pour abréger, est la capacité de déplacer les objets à travers l'espace sans les toucher. Tous les efforts télékinétiques tendent à être physiquement fatigants car ils impliquent un travail réel. Le déplacement de petits objets légers est relativement facile. Au fur et à mesure que les objets deviennent plus massifs, la tâche devient sensiblement plus difficile.

Le coût ci-dessus (3 PFP au départ, plus 1 point par round de maintien) suppose que l'objet déplacé pèse 1,5 kg ou moins. Pour les objets plus lourds les règles suivantes s'appliquent :

- Le coût initial est égal au double du poids de l'objet en kilogrammes.
- Le coût de maintien est égal à la moitié du coût initial, arrondi à l'entier inférieur.
- Le score de pouvoir du personnage est diminué des deux tiers du poids de l'objet en kilogramme, arrondi à l'entier inférieur.

Par exemple, pour déplacer une hache de bataille pesant 7,5 kg depuis un râtelier, un psioniste doit dépenser 15 PFP et faire un test de pouvoir avec un ajustement de -5 à son score.

Un psioniste utilisant la TK peut déplacer un objet à une vitesse maximum de 18 mètres par round. L'objet peut servir d'arme. Dans ce cas, le personnage attaque en utilisant son propre TAC0, avec une pénalité égalant l'ajustement de poids de l'objet (les deux tiers de son poids, arrondi à l'entier inférieur).

Score de pouvoir — Le personnage peut lever simultanément un second objet d'un poids égal ou inférieur à celui du premier pour le même coût.

20 — Le psioniste commet une maladresse avec l'objet, le laissant tomber, etc.



Dévotions psychokinétiques

Agitation Moléculaire

Score de pouvoir :	Sag
Coût initial :	7
Coût de maintien :	6/round
Portée :	40 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	1 objet, 10 kg
Pré-requis :	aucun

L'agitation moléculaire permet à l'utilisateur d'exciter les molécules d'une substance : enflammer le papier, brûler du bois, boursoufler la peau, faire bouillir l'eau, etc. La liste ci-dessous montre ce qui est possible, en fonction du nombre de rounds d'agitation de la substance.

1 round : enflammer des matériaux très inflammables (p. ex. papier, herbe sèche), la peau devient rouge et fragile (1 point de dégât), le bois devient noir.

2 rounds : le bois se consume et fume, le métal devient chaud au toucher, la peau se boursoufle (1d4 points de dégâts), les cheveux brûlent, la peinture se craquèle.

3 rounds : le bois s'enflamme, le métal rougit (1d4 points de dégâts), la peau brûle (1d6 points de dégâts), l'eau bout, le plomb fond (les dégâts n'augmentent plus après ce round, mais continuent).

4 rounds : l'acier se dilate légèrement.

5 rounds : l'acier fond.

Pour les objets concernés, autorisez un jet de sauvegarde contre la destruction, mais ajoutez une pénalité de +10 au nombre du jet de sauvegarde (cette chaleur est complètement destructrice, venant de l'intérieur de la matière plutôt que de l'extérieur).

Score de pouvoir — Après un round, le rythme de l'agitation moléculaire est doublé (3 rounds de dégâts interviennent en 2, 5 en 3, etc.).

20 — Un objet (choisi au hasard) appartenant au psioniste est affecté pendant un round.

Amollissement

Score de pouvoir :	Int
Coût initial :	4
Coût de maintien :	3/round
Portée :	30 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	1 objet, 5 kg
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir ressemble à la manipulation moléculaire, sauf qu'il affaiblit l'objet entier, au lieu d'une petite zone sur un seul plan. L'objet s'amollit globalement, perdant sa rigidité et sa force. Les effets spécifiques varient en fonction du matériau.

Métal : Pour chaque round d'assouplissement, l'arme subit une pénalité de -1 aux jets d'attaque et provoque un point de dégâts en moins. Les effets sont cumulatifs. La classe d'armure des armures en métal augmente d'un point par round d'amollissement. Après 10 rounds, tout métal devient souple et caoutchouteux, mais garde sa forme.

Bois : Comme le métal, les armes avec des manches ou des poignées en bois, subissent une pénalité de -1 aux jets d'attaque et de dégâts par round d'amolissement. Après six rounds, le bois devient fibreux et caoutchouteux, mais garde sa forme. Après 10 rounds, le fil du bois peut être fendu facilement et un coup peut briser même les portes ou les coffres les plus durs ou les plus épais.

Pierre : Après deux rounds, la pierre devient sensiblement molle au toucher. Après cinq rounds, elle peut être travaillée comme de l'argile dure, mais elle est aussi molle qu'elle peut le devenir.

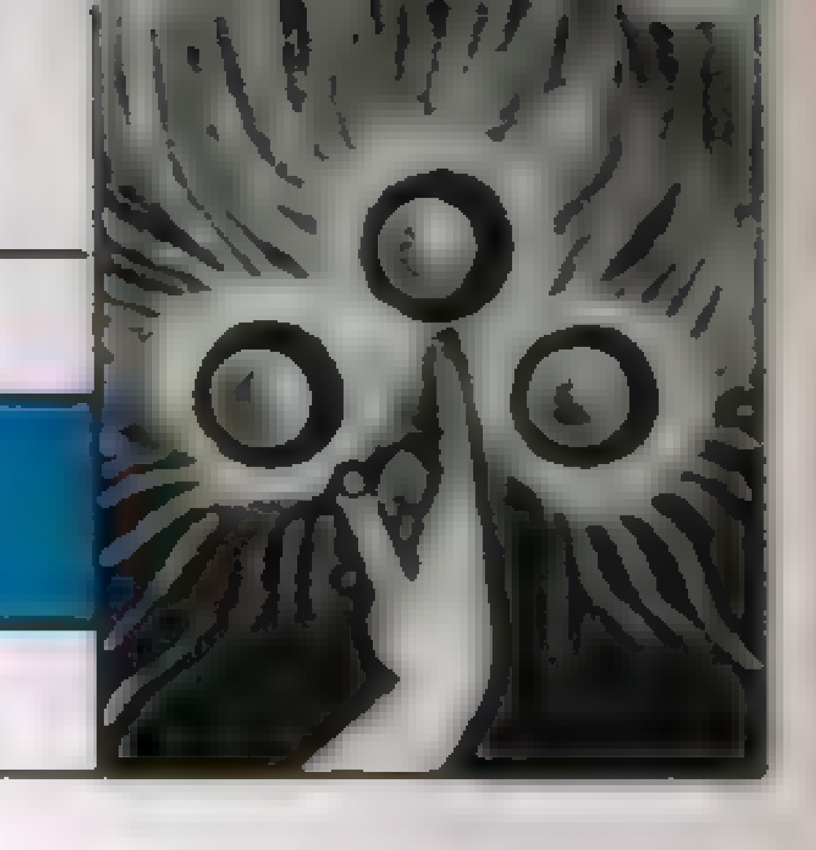
Objets magiques : Jet de sauvegarde contre les chocs violents pour échapper entièrement aux effets.

Tissu vivant : Pas d'effet.

Les MD peuvent utiliser leur propre jugement et les exemples ci-dessus pour traiter d'autres matériaux.

Score de pouvoir — Tous les effets sont doublés.

20 — L'objet est renforcé, et il ne peut être affecté de nouveau par le psioniste avant que celui-ci ait gagné un niveau.



Animation d'objet

Score de pouvoir :	Int -3
Coût initial :	8
Coût de maintien :	3/round
Portée :	50 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	1 objet, 50 kg
Pré-requis :	télékinésie

Avec cette dévotion, les objets inanimés peuvent être amenés à la vie. Les objets ne sont pas réellement vivants, mais ils peuvent se déplacer sous le contrôle du psioniste comme s'ils l'étaient. Par exemple, les chaises peuvent marcher, les arbres danser et les pierres se dandiner.

L'objet animé doit peser moins de 50 kg. La nature de la matière animée conditionne la difficulté de la tâche ; les matériaux plus durs ou plus fragiles sont plus difficiles à animer que ceux plus souples ou légers. Cependant, une fois animés, tous les matériaux deviennent flexibles dans une certaine mesure.

Matièriaux	Ajustement de pouvoir
Tissu, papier	0
Bois vivant, animal mort	-1
Bois mort	-2
Eau	-3
Métal fin	-4
Métal épais	-5
Pierre	-6

Le déplacement de fluides n'est pas courant. L'objet inanimé se déplace comme une poupée. Ses mouvements sont saccadés et maladroits. Si l'objet était rigide avant ce processus, il émet un son de craquement, de grincement, ou de frottement. Il peut se déplacer de 18 mètres par round (vitesse de déplacement 6), dans toute direction choisie par le psioniste. Il peut attaquer comme un bâton avec un TAC0 de 20.

Score de pouvoir — L'animation est plus fluide et semblable à la vie.

20 — Pas d'effet supplémentaire.

Animation des Ombres

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	7
Coût de maintien :	3/round
Portée :	40 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	9 m2
Pré-requis :	aucun

Avec cette dévotion, le psioniste peut animer une ombre projetée par qui ou quoi que ce soit, celle-ci paraissant alors douée d'une vie propre. L'ombre peut même s'éloigner de la personne ou de la chose qui l'a projetée. Mais, elle doit rester projetée nettement le long d'une surface. Elle ne peut jamais avoir plus de deux dimensions.

Une ombre animée ne peut vraiment pas faire grand chose d'autre qu'effrayer ou amuser quelqu'un. Elle ne peut attaquer ou interrompre la concentration d'un mage. De ce point de vue, ses effets ressemblent à ceux d'un tour mineur. Elle peut servir en tant que diversion pour amuser quelqu'un ou attirer l'attention d'un garde.

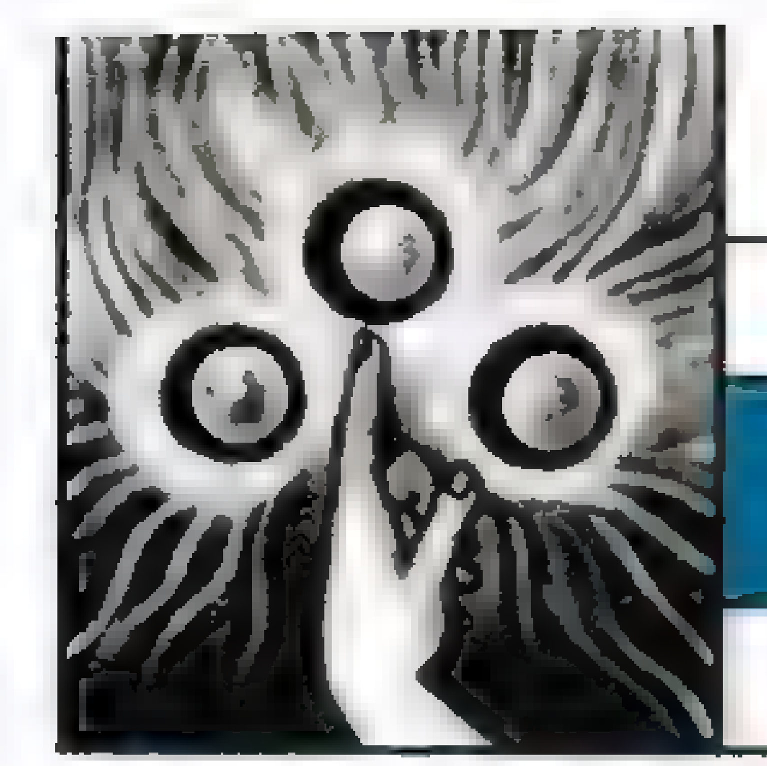
Score de pouvoir — La portée est étendue à 100 mètres.

20 — L'ombre disparaît complètement pendant un round.

Attaque balistique

Score de pouvoir :	Con -2
Coût initial :	5
Coût de maintien :	na
Portée :	30 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	1 objet, 0,50 kg
Pré-requis :	télékinésie

Ce pouvoir peut faire de tout psioniste un David en face d'un Goliath. C'est une variante spéciale de la science de télékinésie. Au lieu de déplacer un seul objet relativement lentement, l'attaque balistique permet au personnage de projeter un petit objet sur une cible. L'objet, d'un poids inférieur à 500 g, peut atteindre une vitesse mortelle. Il doit être visible par le psioniste et ne peut être ancré ou attaché à quelque chose d'autre. Un caillou est l'arme la plus courante.



Le psioniste utilise son TAC0 normal pour déterminer s'il touche la cible. S'il réussit, le projectile inflige 1d6 points de dégâts (en supposant, bien sûr, que le personnage ait réussi en premier lieu son test de pouvoir).

Score de pouvoir — Les dégâts sont portés à 1d12.

20 — Le projectile fait boomerang. Le psioniste devient la cible de l'objet.

Barrière inertielle

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	7
Coût de maintien :	5/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	diamètre de 3 m
Pré-requis :	télékinésie

La barrière inertielle est une défense. Le psioniste crée une barrière d'air élastique autour de lui et de quiconque se trouvant dans les 3 mètres du diamètre. Comme une bulle semi-perméable et increvable, cette barrière aide à atténuer les coups des projectiles et peut protéger ceux se trouvant à l'intérieur de nombreuses formes de dégâts.

La barrière aide en particulier à protéger contre les attaques suivantes, en absorbant certains (avec de la chance) des dégâts potentiels :

- Tout projectile non magique.
- Tout projectile physique créé magiquement.
- Tout projectile avec des bonus.
- Certaines attaques de souffle, en fonction de la nature de celui-ci.
- Flammes.
- Acide. La barrière arrête ou ralentit l'attaque. Cela ne fonctionne guère si l'acide vient du dessus, car il ne fait que dégoutter sur les personnages.
- Gaz. La barrière le détourne au moins partiellement (en fonction du jet de dé), mais il pourra éventuellement, au bout d'un tour, pénétrer à l'intérieur et produire ses effets.
- Chute. Un psioniste avec une barrière inertielle en place ne subit que la moitié des dégâts provoqués par une chute. La barrière absorbe une partie de l'impact, mais les personnages sont tout de même bousculés à l'intérieur.

La barrière inertielle n'a aucun effet contre les attaques suivantes :

- Projectiles conjurés purement magiquement.
- attaques basées sur le froid ou le chaud.
- énergie pure ou lumière.
- armes du regard.

De plus la barrière ne peut éloigner les ennemis, ne pouvant que les ralentir un peu. Quiconque essayant de traverser la barrière doit s'arrêter quand il la touche. Il peut ensuite la traverser (vers l'intérieur ou l'extérieur) au round suivant.

Traitement des attaques de projectiles : La barrière inertielle sape l'énergie des projectiles en se resserrant autour d'eux quand ils la traversent. Si un projectile frappe une cible à l'intérieur de la barrière, l'attaquant détermine les dégâts normalement. Le défenseur lance alors le même type de dé (que l'attaquant) pour voir combien de dégâts ont été absorbés par la barrière. Le défenseur n'inclut aucun bonus magique que l'arme peut avoir.

Le défenseur soustrait alors le résultat de son jet de dé aux dégâts de l'attaquant. S'il reste quelque chose, le défenseur perd autant de points de vie. Si le jet de dé du défenseur égale ou dépasse les dégâts totaux, l'arme tombe innocemment sur le sol. Si le projectile est explosif, la barrière protège des dégâts, mais pas de l'explosion.

La barrière ne fait pas de distinction au niveau de la direction de la trajectoire. Si l'arme est tirée de l'intérieur, les pénalités ci-dessus s'appliquent également.

Score de pouvoir — La barrière bloque un point supplémentaire par dé.

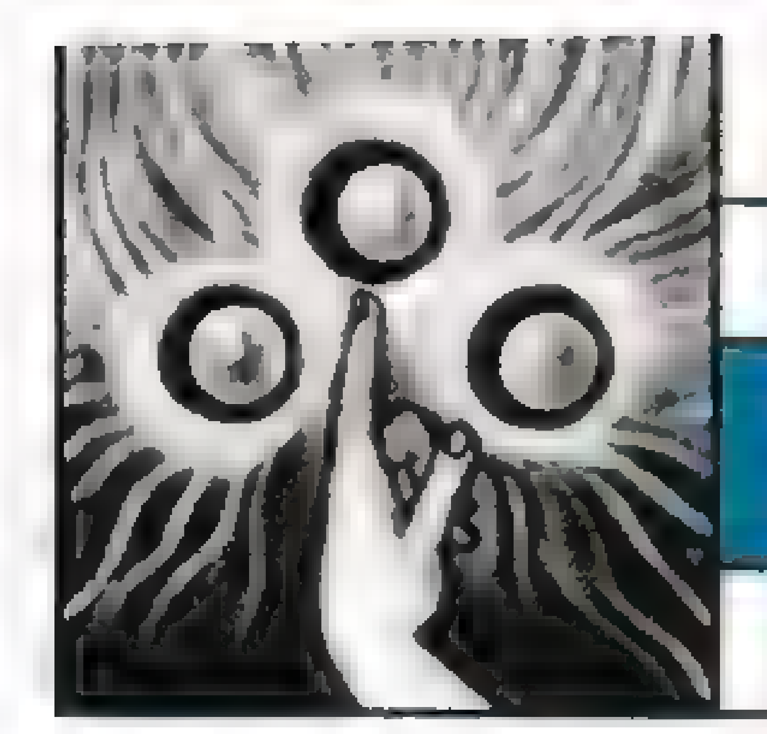
20 — Le psioniste crée un drôle de tourbillon localisé qui le met par terre.

Contrôle d'un Corps

Score de pouvoir :	Con -2
Coût initial :	8
Coût de maintien :	8/round
Portée :	80 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	télékinésie

Cette dévotion permet un contrôle psychokinétique du corps d'une autre personne. En effet, la victime devient une marionnette. Mais elle sait que quel-





qu'un tire ses ficelles — ce qui la rend probablement folle.

Avant que cette dévotion fonctionne véritablement, le psioniste doit engager un combat psychique, opposant directement son score de pouvoir à la Force de la victime. Si la victime gagne le combat, elle est libre (le psioniste payant quand même le coût du pouvoir). En cas d'égalité, le combat continue au round suivant, si le psioniste maintient son pouvoir. La victime ne peut rien faire d'autre pendant ce combat ; tous ses efforts sont concentrés sur la garde du contrôle de son propre corps.

Si le pouvoir fonctionne, le psioniste dispose d'un contrôle rudimentaire sur les membres de sa victime. Il peut la faire se lever, s'asseoir, marcher, tourner en rond, etc. Le corps peut être obligé à attaquer physiquement, avec une pénalité de -6 aux jets d'attaque (en utilisant le TAC0 de la victime). Le psioniste ne peut forcer la victime à parler. En fait, cette dernière garde le contrôle sur sa propre voix et peut dire tout ce qui lui plaît.

Elle doit rester à une distance de 80 mètres, sinon le contrôle du psioniste est brisé automatiquement. Si on oblige le corps à faire quelque chose de manifestement suicidaire, comme sauter d'une falaise; ou bousculer un dragon rouge, la victime peut effectuer un nouveau combat psychique contre le psioniste afin de regagner le contrôle de son corps (la poussée d'adrénaline due à un danger imminent lui donne une force renouvelée).

Score de pouvoir — Le psioniste remporte automatiquement le combat psychique initial.

20 — Le psioniste subit une paralysie partielle (d'un bras ou d'une jambe) pendant 1d10 tours.

Contrôle de la lumière

Score de pouvoir :	Int
Coût initial :	12
Coût de maintien :	4/round
Portée :	25 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	36 m²
Pré-requis :	aucun

Avec cette dévotion, le psioniste peut manipuler la lumière existante. Il ne peut pas créer de la lumière à partir de l'obscurité, mais peut créer de l'obscurité à partir de la lumière. Ce pouvoir peut accomplir les choses suivantes, ainsi que toutes celles permises par le MD :

- Renforcer les ténèbres existantes, les rendant noires d'encre. Un voleur se dissimulant dans cette ombre obtient un bonus de 20% sur son jet de talent.
- éclaircir l'obscurité existante, réduisant le talent de dissimulation d'un voleur de 20%.
- augmenter la puissance d'une source de lumière jusqu'à ce qu'elle blesse ceux qui la regardent. Cela provoque une pénalité de -2 aux jets d'attaque de toutes les personnes affectées.
- Affaiblir une source de lumière, de telle manière que son intensité ressemble à celle du crépuscule. Cela n'affecte pas les jets d'attaques.
- étendre les ténèbres à des zones qui sont par ailleurs bien éclairées. Seule une ombre existante peut être étendue, sa taille pouvant être augmentée de 200% (c'est-à-dire triplée).
- étendre la lumière à des zones se trouvant par ailleurs dans l'obscurité. La taille de l'obscurité peut être réduite de 50%.

Score de pouvoir — Le coût de maintien est réduit à 1 PFP par round.

20 — L'effet est l'opposé de celui désiré, et le maintien du pouvoir échoue.

Contrôle des flammes

Score de pouvoir :	Sag -1
Coût initial :	6
Coût de maintien :	3/round
Portée :	40 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	90 cm²
Pré-requis :	télékinésie

En contrôlant les flammes, un psioniste peut augmenter, réduire, réchauffer ou refroidir un feu normal. Il peut même le faire se déplacer comme s'il était une créature vivante.

La taille d'un feu peut être augmentée de 100% ou diminuée de 50%. Si la température du feu est augmentée, ce dernier provoque des dégâts doublés. Cela s'applique aux torches enflammées, à l'huile brûlante et autres feux normaux, mais non aux feux magiques comme les boules de feu ou les mains brûlantes.



Un feu animé peut se déplacer de 27 mètres par round (VD 9). On peut lui donner la forme d'une personne ou d'un animal, tant que sa surface au sol n'excède pas 90 cm2. Si le feu se déplace trop loin de sa source, il ne peut survivre qu'un round, s'éteignant après.

Un feu animé peut aussi attaquer en submergeant un adversaire. Le psioniste peut faire un jet d'attaque en utilisant son TAC0 normal. S'il réussit, l'attaque provoque 1d6 points de dégâts.

Score de pouvoir — La taille peut être augmentée de 200% ou diminuée à 0% (le feu est éteint).

20 — Le psioniste se brûle, subissant 1d4 points de dégâts.

Contrôle des sons

Score de pouvoir :	Int -5
Coût initial :	5
Coût de maintien :	2/round
Portée :	100 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	na
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir permet au psioniste de former et d'altérer des sons existants. Alors qu'une femme parle, un psioniste peut par exemple changer ses mots en rugissement de lion, ou même en des mots différents. Il pourrait également déguiser le son produit par 20 hommes marchant à coté d'un garde, en son de la pluie qui tombe. Les sons peuvent être également amplifiés — de telle manière, par exemple, qu'une seule personne chantant peut faire le bruit d'un chœur entier.

Si le test de pouvoir du personnage est de 1, quelque chose cloche dans le son qu'il a altéré, de telle manière qu'il éveille la suspicion. S'il essaye de reproduire exactement une autre voix, cette faute se produit sur un résultat de 1 ou 2.

Ce pouvoir lui permet également d'étouffer un son. Le joueur doit spécifier quel son le personnage tente d'éliminer ; le pouvoir n'a pas de zone d'effet. Le psioniste peut, par exemple, atténuer le son d'un marteau, amortir les mots dans la bouche de quelqu'un ou éliminer le craquement d'une porte. Mais il ne pourrait pas faire les trois simultanément.

Score de pouvoir — Le coût de maintien est réduit à 1 PFP par round.

20 — Un bruit de déflagration se produit à l'endroit où se tient le psioniste.

Contrôle du vent

Score de pouvoir :	Con -4
Coût initial :	16
Coût de maintien :	10/round
Portée :	500 m
Temps de préparation :	2
Zone d'effet :	1.000 m
Pré-requis :	télékinésie

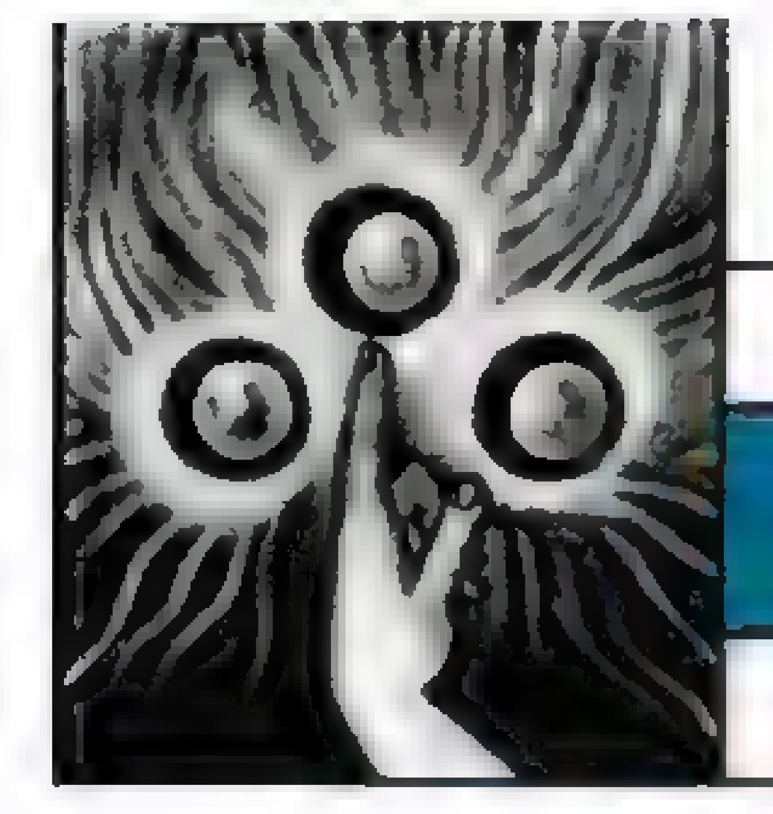
Le psioniste obtient avec cette dévotion un contrôle limité sur la vitesse et la direction du vent. La vitesse de tout vent existant peut être augmentée ou diminuée de 16 kilomètres par heure, ou de 25%, selon ce qui est le plus élevé. La direction du vent peut également être changée de 90 degrés au maximum.

Ces changements sont temporaires, ne durant que tant que le psioniste paye le coût de maintien. Le changement intervient au moment où il le désire, et disparaît moins d'une minute après qu'il ait cessé de maintenir son pouvoir.

Les vents d'une vitesse supérieure à trente kilomètres/heure empêchent toute chose d'une taille inférieure à un homme ou à un condor de voler et imposent un ajustement de -4 au tir de projectiles. Ils fouettent également les vagues de la mer, rendant la navigation difficile. Les vents de plus de 50 kilomètres/heure provoquent des dégâts mineurs. Ils font également se lever des nuages de poussière, et empêchent de voler toute créature vivante, sauf les plus grandes. Les vents supérieurs à 88 kilomètres/heure empêchent tout vol, abattent les arbres et les constructions en bois, et menacent de submerger les navires. Les vents supérieur à 116 kilomètres/heure sont des ouragans.

Score de pouvoir — Le psioniste obtient un contrôle total de la direction et peut changer la vitesse de 40 kilomètres heure ou de 50%, selon ce qui est le plus élevé.

20 — Pas d'effet supplémentaire.



Création sonore

Score de pouvoir :	Int -7
Coût initial :	8
Coût de maintien :	3/round
Portée :	100 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	na
Pré-requis :	télékinésie, contrôle des sons

A la différence de la dévotion de contrôle des sons, ce pouvoir permet au psioniste de créer un son à partir du silence. Cela signifie que le psioniste peut choisir la source ou la localisation du son. Il peut, par exemple, faire chanter les pierres, faire dire des insultes aux armes, et faire que les arbres émettent des sons comme si une bataille se déroulait à l'intérieur. Le son peut être aussi faible qu'un souffle, ou aussi fort que le cri à l'unisson de plusieurs personnes. Une fois que le son est créé, le psioniste peut le contrôler sans dépenser de PFP supplémentaires (hormis ceux pour le maintien).

Si le jet de dé pour le test de pouvoir du personnage est de 1, le son n'est pas vraiment réel et peut éveiller la suspicion des auditeurs. Si une voix humaine particulière est imitée, cet effet intervient sur un résultat de 1 ou 2.

Les sons créés ne peuvent avoir aucun effet magique. Le psioniste peut reproduire le hurlement d'une banshee, mais il ne peut blesser personne.

Score de pouvoir — Le volume sonore peut aller jusqu'au rugissement d'un dragon.

20 — Un bruit de déflagration se produit à l'endroit où se trouve l'initiateur.

Lévitation

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	12
Coût de maintien :	2/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	télékinésie

La lévitation permet à l'utilisateur de flotter. C'est l'utilisation de la télékinésie sur soi-même.

Un personnage peut s'élever au rythme de 30 cm par seconde, ou de 18 mètres par round. Le personnage descend aussi rapidement qu'il le désire en se laissant simplement tomber, puis en ralentissant quand il s'approche du sol.

La lévitation n'est pas le vol ; elle ne permet pas n'importe quel mouvement horizontal. Le personnage peut planer sans mouvement, et dérivera alors avec le vent. Il peut également s'élancer d'un mur, ou d'un autre objet fixe, et s'élever de 18 mètres par round en ligne droite. Mais il ne pourra s'arrêter que s'il rencontre un autre objet solide, ou qu'il s'approche du sol.

Deux autres pouvoirs — contrôle du vent et force projetée — peuvent aider le psioniste en lévitation à se propulser vers l'avant. Le contrôle du vent lui permet de déterminer la direction dans laquelle il dérive. La force projetée lui permet de créer un mur là où il le désire ; le mouvement est au maximum de 18 mètres par round, dans toutes les directions. Cependant, chaque changement de direction ou de vitesse est une utilisation distincte de ce pouvoir et coûte des PFP.

Un psioniste peut toujours léviter son propre poids. Mais un poids supplémentaire, comme de l'équipement ou des passagers, constitue une entrave. Chaque tranche de 12,5 kg ajoutée réduit d'un point le score de pouvoir du personnage.

Score de pouvoir — Le rythme de lévitation est doublé (jusqu'à 36 mètres/round).

20 — Le psioniste double son poids pendant un round. S'il tombe, il subit 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Manipulation moléculaire

Score de pouvoir :	Int -3
Coût initial :	6
Coût de maintien :	5/round
Portée :	15 m
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	18 cm2
Pré-requis :	télékinésie

Ce pouvoir permet à l'utilisateur d'affaiblir les liens moléculaires de l'objet ou de la structure. Quand quelqu'un appuie sur l'objet ou lui donne un coup, ce dernier se casse net.

Le psioniste peut créer un point de rupture d'approximativement 18 cm2 par round. La détérioration se fait sur un plan (en deux dimensions, non en

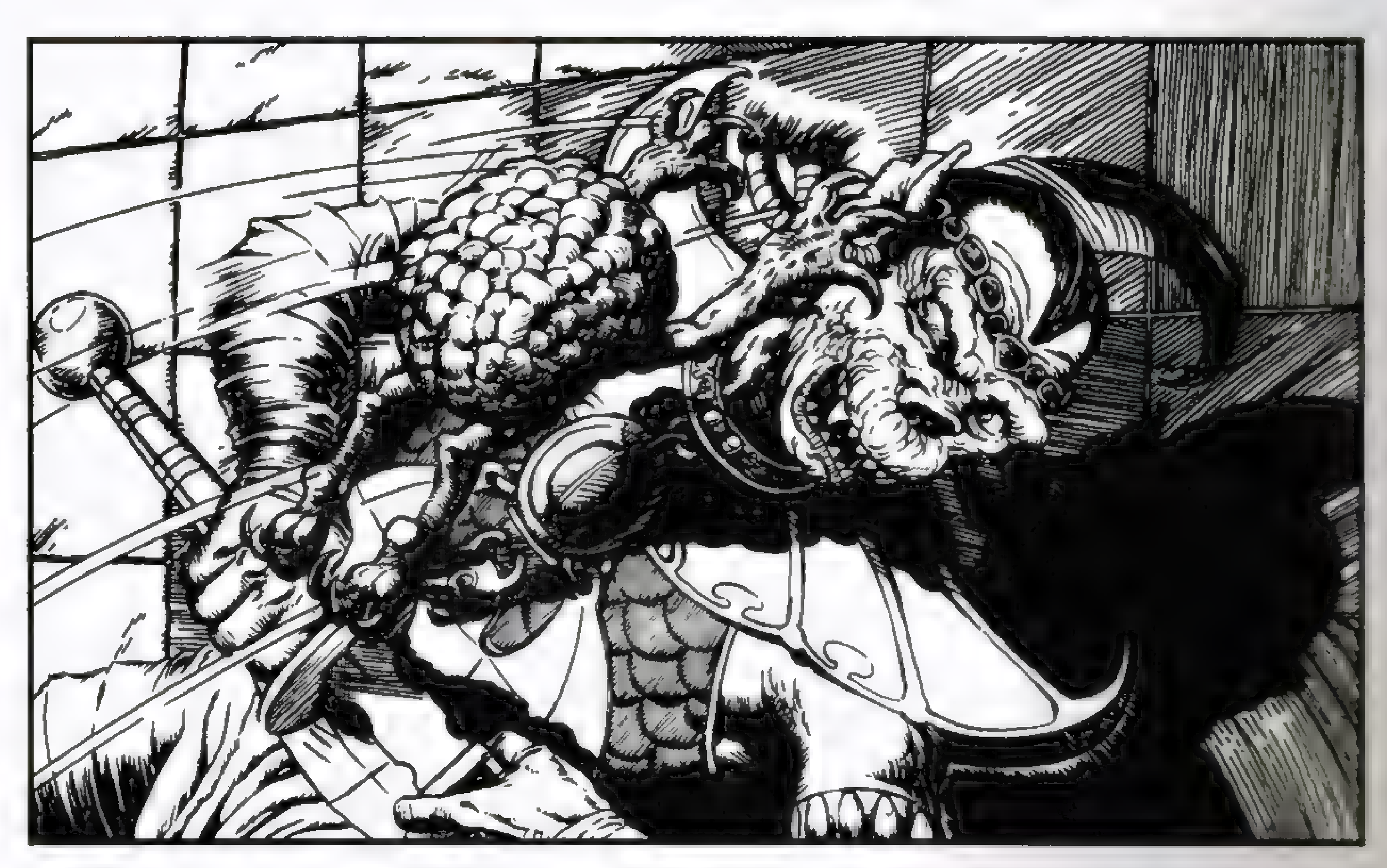


trois). Un round de travail suffit pour affaiblir fatalement la plupart des petits objets — c'est-à-dire les épées, les cordes, les courroies de sacoches de selle, les ceintures et les arcs. Les objets les plus grands exigent plus de temps, et le jugement du MD.

Les MD doivent décider quelle vulnérabilité entraîne ce pouvoir sur des objets plus grands, ou de formes bizarres, comme un bouclier ou une porte. Ils doivent garder à l'esprit qu'un objet n'a pas besoin d'être en deux morceaux pour être virtuellement sans utilité. Par exemple, un petit bateau avec une coque percée n'est pas sûr en mer. De même, un bouclier à moitié fendu en travers n'offre peu ou pas de protection ; si des coups successifs ne le brisent pas, ils pourront certainement ébranler impitoyablement le bras du propriétaire.

Score de pouvoir — L'affaiblissement se produit au double du rythme donné ci-dessus.

20 — L'objet est renforcé. Il faut maintenant deux fois plus d'efforts que précédemment pour l'affaiblir.



Un githyanki et un dévoreur d'intellect ont un tête à tête.



Psychométabolisme

Sciences psychométaboliques

Affinité animale

Score de pouvoir :	Con -4
Coût initial :	15
Coût de maintien :	4/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Quand le psioniste apprend pour la première fois ce pouvoir, il développe une affinité particulière avec un animal. Il ne peut le choisir ; l'affinité est dictée par son aura. Pour en déterminer la nature, le joueur du psioniste lance un d20 et consulte la table ci-dessous.

A partir de ce moment, quand le personnage invoque ce pouvoir, il peut revendiquer temporairement comme sien l'un des traits de l'animal. Il peut obtenir la classe d'armure de l'animal, sa vitesse et son mode de mouvement, ses attaques avec leurs dégâts, son TAC0, ses points de vie, ou toute autre capacité spéciale. Cependant, une seule peut être utilisée à la fois. Les effets durent tant que le psioniste maintient son pouvoir. Le passage à une autre capacité entraîne de nouveau le paiement du coût initial du pouvoir, ainsi qu'un nouveau test de pouvoir.

Quand il invoque ce pouvoir, le personnage est soumis à un changement physique. L'importance de ce changement dépend de l'animal et de la capacité. Par exemple, l'adoption du mouvement du faucon exige manifestement des ailes, tandis qu'attaquer comme un tigre demande des crocs et des griffes.

1	Aigle géant
2	Barracuda
3	Cerf
4	Crocodile
5	Éléphant
6	Épervier
7	Faucon pélerin (faucon)
8	Grand Singe
9	Griffon
10	Lion
11	Loup
12	Ours grizzly
13	Panthère (léopard noir)
14	Percheron (cheval de trait)
15	Requin
16	Sanglier
17	Scorpion géant
18	Serpent à sonnette
19	Taureau
20	Tigre

Score de pouvoir — Le personnage obtient deux capacités au lieu d'une.

20 — La peau du personnage prend l'apparence de la peau de l'animal jusqu'à ce que le pouvoir soit utilisé de nouveau avec succès (pas de changement de CA).

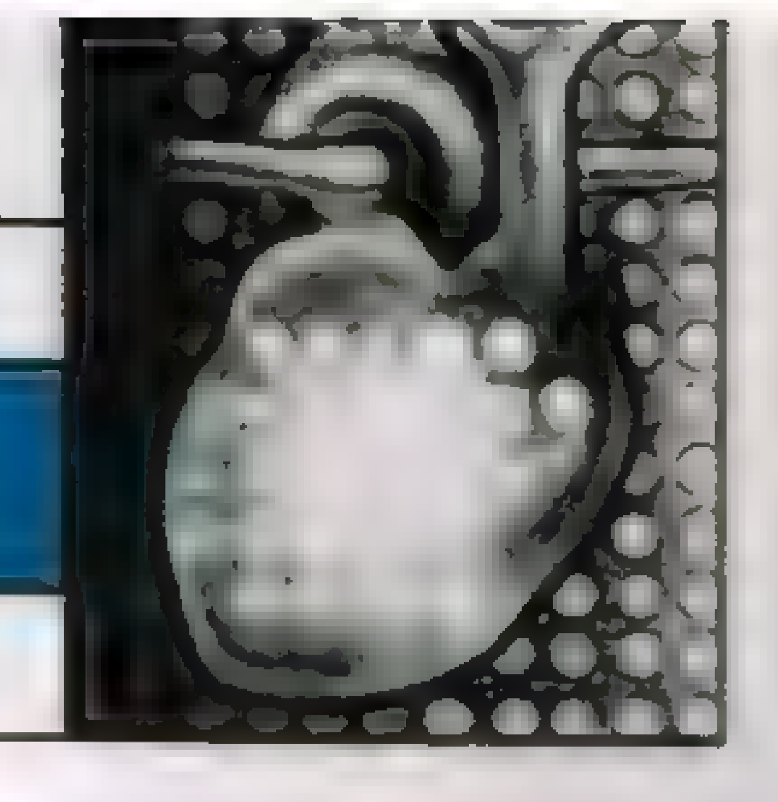
Assimilation d'énergie

Score de pouvoir :	Con -2
Coût initial :	10
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Un psioniste doté de ce pouvoir est entraîné à absorber en toute sécurité et à assimiler l'énergie à partir de l'électricité, du feu, du froid, de la chaleur et des sons — énergie qui aurait cuit, gelé, ou blessé d'une autre manière un personnage normal. Tout assaut physique basé sur ces types d'énergie peut être attiré dans le corps du psioniste. Le personnage transforme l'énergie et la libère en toute sécurité sous la forme d'une radiation visible (lumière).

En effet, ce pouvoir protège le psioniste contre les attaques d'énergie. Si le psioniste fait un test de pouvoir réussi, il peut doubler le résultat de son jet de dé quand il fait un jet de sauvegarde contre une attaque énergétique. Si le personnage réussit son jet de sauvegarde, il ne subit aucun dégât de l'attaque. S'il échoue, il ne subit que la moitié des dégâts, sans tenir compte de ce qui est décrit dans le sort (si cela est applicable).

Quand le personnage absorbe l'énergie, il irradie une lumière visible pendant un nombre de rounds égal aux points de dégâts qu'il a absorbés. S'il subit la moitié des dégâts, il irradie pour le nombre de rounds correspondant. S'il n'a subi aucun dégât ; déterminez quand même les dégâts pour savoir pen-



dant combien de rounds il brille. Cette lumière est nettement visible, mais elle est douce, et illumine au maximum une zone de 2 mètres carrés.

Score de pouvoir — Tous les jets de sauvegarde contre les attaques d'énergie réussissent automatiquement pendant le round durant lequel le pouvoir est effectif.

20 — Le psioniste attire l'énergie pendant 1 tour. Tous les jets de sauvegarde contre les attaques d'énergie échouent, les dégâts étant subis dans leur totalité.

Champ mortel

Score de pouvoir :	Con -8
Coût initial :	40
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	3
Zone d'effet :	rayon de 20 m
Pré-requis :	aucun

Un champ mortel est une zone d'énergie négative, suceuse de vie. Seuls les psionistes d'alignement mauvais peuvent apprendre ce pouvoir sans subir ses effets secondaires. Si un autre psioniste essaye d'apprendre champ mortel, son alignement s'orientera progressivement vers le mauvais au fur et à mesure qu'il explorera le côté très sombre de son psychisme.

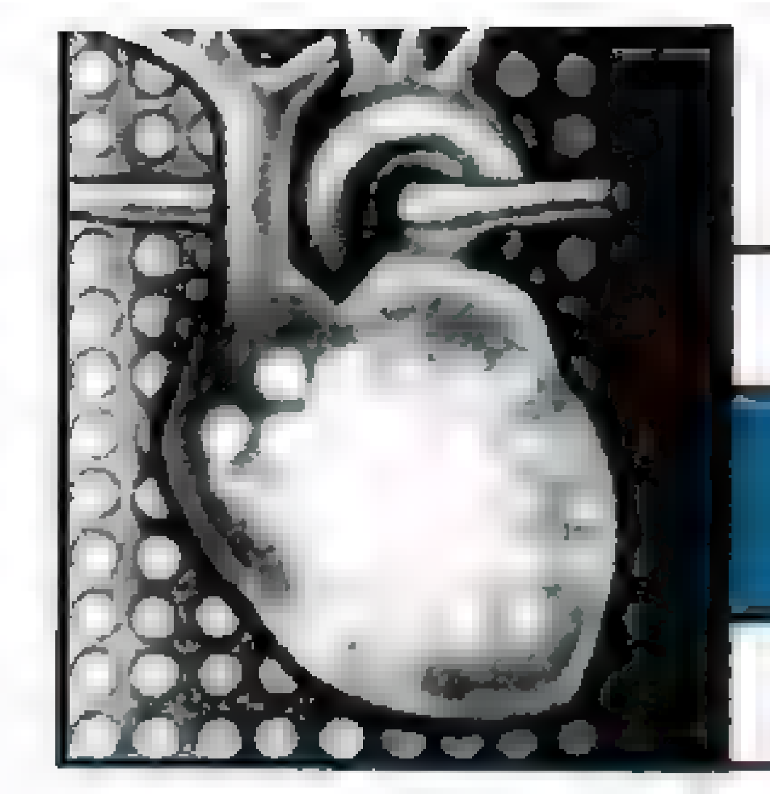
Un champ mortel réussi prélève sa dîme sur tous ceux se trouvant à l'intérieur, y compris le psioniste. Avant qu'il n'initialise ce pouvoir, il doit décider combien de points de vie il sacrifie. Si le pouvoir fonctionne, la perte est inévitable et il n'y a pas de jet de sauvegarde. Toute autre chose vivante se trouvant dans le champ mortel doit faire un jet de sauvegarde contre la mort. Ceux qui le réussissent échappent aux dégâts. Ceux qui échouent perdent le même nombre de points de vie que le psioniste. Cela signifie la mort pour les faibles.

Score de pouvoir — Le psioniste perd seulement la moitié des points de vie spécifiés ; les victimes échouant à leur jet de sauvegarde perdent le total spécifié.

20 — Le pouvoir échoue, mais le psioniste perd quand même les points de vie.



Affinité animale : deux ogres ont une expérience qui leur ouvre les yeux.



Drainage de vie

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	11
Coût de maintien :	5/round
Portée :	touché
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	aucun

Avec cette science, un psioniste peut drainer des points de vie d'un autre personnage et les utiliser pour récupérer les siens. Ce transfert s'opère à une vitesse de 1d6 points par round.

Le personnage peut absorber jusqu'à 10 points de plus que son total personnel maximum, mais ces points de bonus ne durent qu'une heure. Après cela, si le psioniste a toujours des points de vie en excès par rapport à la normale, ils disparaissent.

Score de pouvoir — Le rythme de drainage passe à 1d20 par round.

20 — Contrecoup ! la moitié des points de vie restant au psioniste sont absorbés par la cible, renversant les effets du pouvoir.

Forme d'ombre

Score de pouvoir :	Con -6
Coût initial :	12
Coût de maintien :	3/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Un psioniste utilisant ce pouvoir peut se transformer en une ombre vivante, avec ses vêtements, son armure et jusqu'à 10 kg d'équipement. Il peut se mélanger parfaitement avec toute autre ombre et se déplacer avec une vitesse de 6. Mais, il ne peut se déplacer qu'à travers les ténèbres et l'ombre. Les zones de pleine lumière sont infranchissables.

Pendant qu'il est sous forme d'ombre, le psioniste ne peut être détecté que par la détection de vie, d'autres types de détection psychique, ou par un sort de vision véritable. Il ne peut blesser quiconque physiquement ou manipuler un objet matériel, mais il peut toujours utiliser ses pouvoirs psioniques.

Si le psioniste obtient un 1 à son test de pouvoir, il se transforme en ombre, mais ni ses vêtements, ni son équipement ne le suivent dans son changement.

Score de pouvoir — Le psioniste obtient tous les pouvoirs positifs du monstre "ombre" pendant 1d4 tours.

20 — Le joueur doit faire un jet de sauvegarde contre l'électricité pour l'objet du personnage ayant le plus de valeur. S'il échoue, l'objet se transforme en ombre, et s'éloigne, perdu pour toujours.

Guérison complète

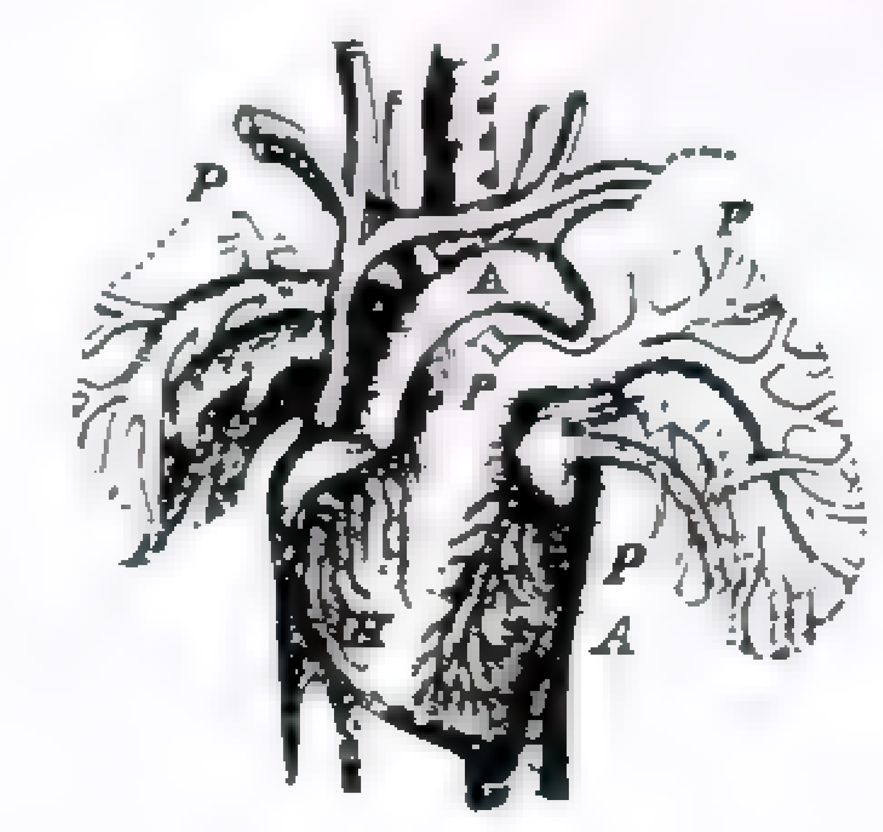
Score de pouvoir :	Con
Coût initial :	30
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	24 heures
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

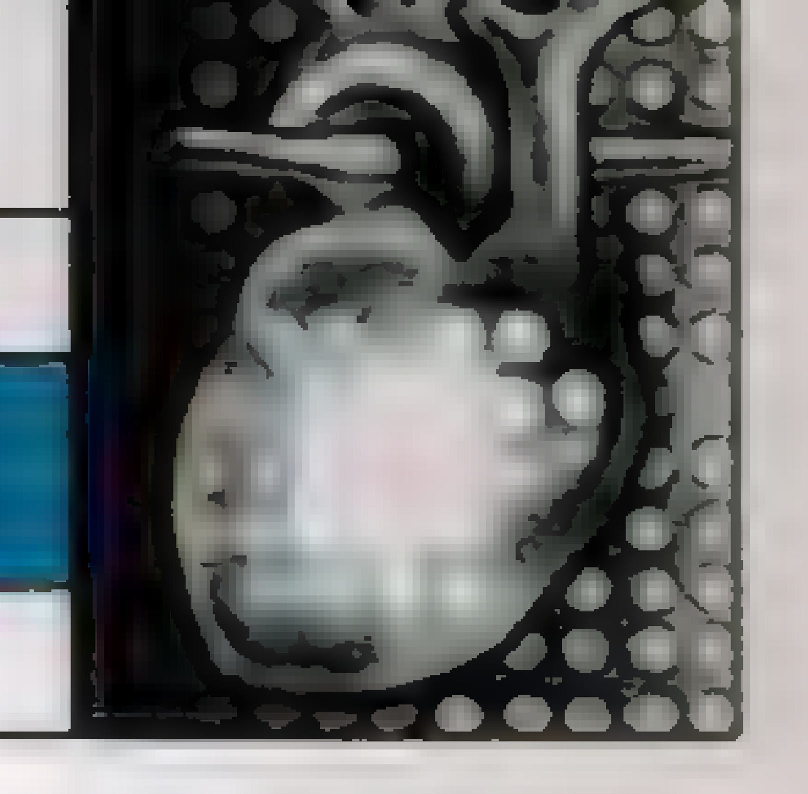
Le psioniste qui a maîtrisé ce pouvoir peut se soigner complètement de tous maux, blessures ou maladies naturels. Il se plonge dans une transe de 24 heures pour accomplir cette guérison. La transe est profonde et ne peut être interrompue sauf si le personnage perd 5 points de vie ou plus. Quand il utilise ce pouvoir, le corps du psioniste se reconstitue à une vitesse incroyable. A la fin de cette période de 24 heures, le personnage se réveille, en pleine forme sous tous les aspects sauf en ce qui concerne les 30 PFP dépensés pour l'utilisation de ce pouvoir.

Si le test de pouvoir échoue, il interrompt sa transe après une heure, réalisant que ce pouvoir n'a pas marché. Seuls 5 PFP ont été dépensés.

Score de pouvoir — La guérison intervient en une seule heure.

20 — Le psioniste se réveille après les 24 heures pour découvrir que la tentative a échoué. Il a dépensé 5 PFP.





Métamorphisme

Score de pouvoir :	Con -6
Coût initial :	21
Coût de maintien :	1/tour
Portée :	0
Temps de préparation :	5
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Cette science ressemble au sort de métamorphose, mais a une application bien plus large. Le psioniste peut se changer en n'importe quoi ayant approximativement la même masse que son corps : un loup, un condor, une chaise, un rocher, un arbre. Pendant qu'il est sous cette forme, il garde si possible ses propres points de vie et TAC0, mais obtient la classe d'armure de sa nouvelle forme. Le psioniste gagne également les attaques physiques permises par la forme, mais pas les capacités spéciales ou magiques (tout cela dépend de la nouvelle forme ; un arbre ne peut attaquer, donc TAC0 et attaque sont sans signification).

Mais ce pouvoir provoque une grande tension physique comme tout changement important de forme. Le psioniste doit faire un jet de choc métabolique pour survivre au changement. Si le jet échoue, il ne meurt pas, mais les PFP sont dépensés et il s'évanouit pendant 2d6 tours.

Score de pouvoir — Le jet de choc métabolique réussit automatiquement, et la masse de la nouvelle forme peut représenter jusqu'à trois fois celle du corps du psioniste.

20 — Le psioniste doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie. Un échec signifie que le changement vers la nouvelle forme devient permanent.

Dévotions psychométaboliques

Absorption de maladies

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	12
Coût de maintien :	na
Portée :	touché
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir permet au psioniste de prendre la maladie du corps d'un autre personnage, et de l'absorber. Le psioniste se soignera vraisemblablement lui-même (en utilisant la guérison complète). Ce pouvoir peut absorber les maladies magiques, mais pas les maléfices comme la lycanthropie.

Score de pouvoir — La maladie est automatiquement détruite par le système immunitaire du psioniste.

20 — La maladie affecte toujours la victime, mais contamine également le psioniste.

Ajustement cellulaire

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	5
Coût de maintien :	jusqu'à 20/round
Portée :	touché
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	aucun

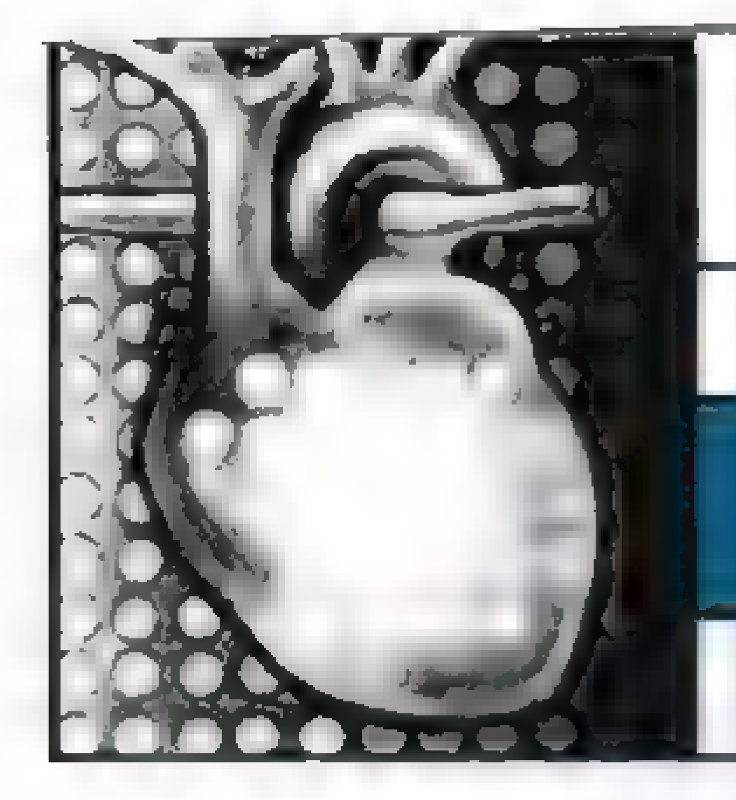
Ajustement cellulaire permet au psioniste de soigner les blessures et guérir les maladies. N'importe quelle sorte de blessure peut être soignée, mais seules les maladies non magiques sont affectées (p. ex. ce pouvoir ne peut soigner la pourriture de la momie, ni guérir la lycanthropie).

Le psioniste peut soigner une maladie en un round en dépensant 5 PFP et en réussissant un test de pouvoir. S'il obtient un 1 à son jet de dé, il réussit mais paye le double (10 PFP). S'il obtient un 2, il échoue car la maladie est trop étendue ; il doit dépenser 5 autres PFP, et essayer de nouveau au round suivant.

Une "guérison" ne redonne pas automatiquement les points de vie perdus en raison de la maladie ; elle ne fait qu'arrêter cette dernière. Cependant, le psioniste peut soigner 4 points de dégâts à chaque round suivant en dépensant 5 PFP par point de vie récupéré. Il ne peut guérir la maladie et redonner les points de vie pendant le même round.

Score de pouvoir — Toutes les maladies — ou jusqu'à 10 points de dégâts — sont instantanément soignées au coût de 5 PFP.

20 — Le psioniste subit 1d10 points de dégâts mais le patient n'est pas affecté.



Animation suspendue

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	12
Coût de maintien :	na
Portée :	0/touché
Temps de préparation :	5
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	aucun

Avec ce pouvoir, un psioniste peut simuler la mort, amenant toutes ses fonctions vitales à l'arrêt. Seul l'examen le plus attentif montrera que le personnage est encore vivant. Même des pouvoirs psioniques comme la détection de la vie ou la ESP ne montreront aucune vie évidente à moins qu'ils ne soient maintenus pendant au moins 3 minutes. L'utilisation du pouvoir de sonde détectera la vie immédiatement.

Le psioniste peut rester en animation suspendue pendant un nombre de semaines égal au résultat de son test de pouvoir, ou moins. Quand il décide de se plonger dans le sommeil, il détermine en premier quand il désire se réveiller. Il fait ensuite son test de pouvoir. Si le nombre obtenu est inférieur au temps espéré, il se réveille prématurément.

Un autre personnage volontaire peut également être suspendu pour le même coût en PFP (mais pas en même temps que le psioniste). Il y a un temps de préparation d'une heure et la portée est le toucher.

Score de pouvoir — Le psioniste reste conscient de son environnement et peut se réveiller quand il le veut.

20 — Le psioniste tombe inconscient et seul un coup violent peut le ranimer.

Armement corporel

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	9
Coût de maintien :	4/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

L'armement corporel permet au psioniste de convertir un de ses bras en arme. N'importe quelle arme peut virtuellement être imitée — sauf un arc court, une arbalète de poing, une arbalète légère, ou toute arme que le psioniste ne peut pas normalement utiliser. Le bras devient réellement en bois et/ou en métal, et prend la forme de l'arme. Il se comporte en tout point comme l'arme normale du type choisi, mais avec un bonus : elle ne peut jamais tomber ou être volée.

Score de pouvoir — L'arme donne au psioniste un bonus de +1 aux jets d'attaque (mais pas de bonus aux dégâts).

20 — Le psioniste doit faire un jet de choc métabolique ou s'évanouir pendant 1d10 rounds.

Armure charnelle

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	8
Coût de maintien :	4/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

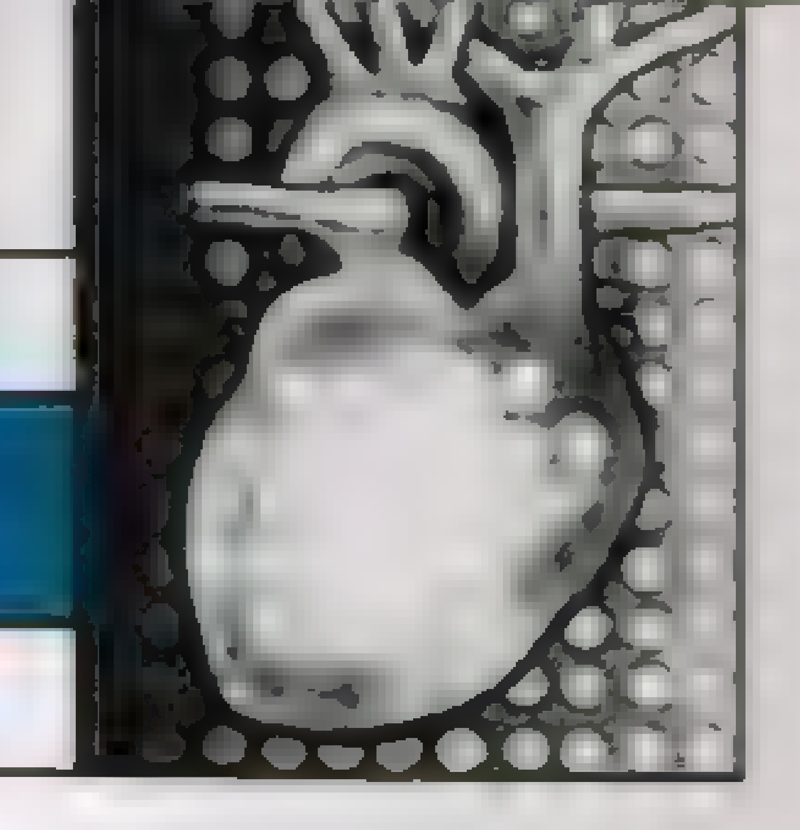
Le psioniste transforme sa propre peau en armure. Personne ne peut voir le changement, mais c'est comme s'il avait acquis un certain type d'armure. Le type d'armure qu'imite sa peau dépend de son test de pouvoir, comme le montre la table suivante :

1	la main gauche fonctionne comme un bouclier, CA 9
2	cuir, CA 8
3-4	armure annelée, CA 7
5-6	armure d'écailles, CA 6
7-8	cotte de mailles, CA 5
9-10	armure à bandes, CA 4
11 et +	armures de plates, CA 3

Comme l'armure est une partie de son corps, le psioniste peut en apprécier les bénéfices sans subir les pénalités qu'il pourrait avoir en la portant réellement. L'armure créée par ce pouvoir ne pèse rien, n'a pas de propriétés magnétiques, et n'encombre d'aucune manière le psioniste.

Score de pouvoir — Le psioniste obtient un bonus de +1 à la classe d'armure donnée ci-dessus.

20 — Le pouvoir fait juste pousser des poils horribles sur son corps, la plupart devant être rasés, sous peine d'une perte de 2 points de Charisme.



Biorétroaction

Score de pouvoir :	Con -2
Coût initial :	6
Coût de maintien :	3/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

La biorétroaction est le pouvoir de contrôler le flux sanguin à travers son propre corps. Ce pouvoir a deux effets principaux.

En premier lieu, le psioniste peut contrôler facilement les saignements. Il en résulte qu'il subit deux points de dégâts de moins à toute attaque provoquant des blessures physiques.

En second lieu, en irriguant de sang les endroits clés de son corps, le psioniste amortit les coups dirigés contre lui et réduit leurs effets. La classe d'armure du personnage est réduite d'un point.

Score de pouvoir — La CA est réduite de trois points.

20 — Un flux sanguin excessif provoque des contusions disséminées et une perte de 10 pv.

Contrôle corporel

Score de pouvoir :	Con -4
Coût initial :	7
Coût de maintien :	5/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir permet au psioniste d'adapter son corps à un environnement hostile. Le changement doit être lié à un environnement spécifique : eau, acide, chaleur ou froid extrême, plan élémentaire, etc. Si le pouvoir fonctionne, le psioniste ne fait pas que survivre, il s'y intègre comme un organisme natif. Il peut respirer et se déplacer normalement, et il ne subit aucun dégât en étant simplement dans cet environnement.

Quelle que soit sa forme, une attaque ne constitue pas un environnement. Par exemple, un personnage qui peut survivre à des températures subarctiques est toujours vulnérable à un cône de froid.

Score de pouvoir — Le psioniste peut s'adapter à un nouvel environnement en maintenant ce pouvoir.

20 — Le personnage devient encore plus vulnérable, et l'environnement lui provoque 1d4 points de dégâts par round (une seconde utilisation du contrôle corporel arrête les dégâts).

Contrôle de l'adrénaline

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	8
Coût de maintien :	4/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

En contrôlant la production et la libération de l'adrénaline dans son organisme, le psioniste peut se donner des impulsions physiques sur demande. Quand il augmente son adrénaline, le personnage gagne 1d6 points qu'il peut ajouter directement, comme il le désire, à ses scores de Force, de Dextérité ou de Constitution. Il jouit de tous les bonus normaux pour des traits physiques élevés pendant que ce pouvoir fait effet.

Si le test de pouvoir du psioniste est de 1, il sature son système en adrénaline. Il a bien l'impulsion, mais perd également deux fois plus de points de vie.

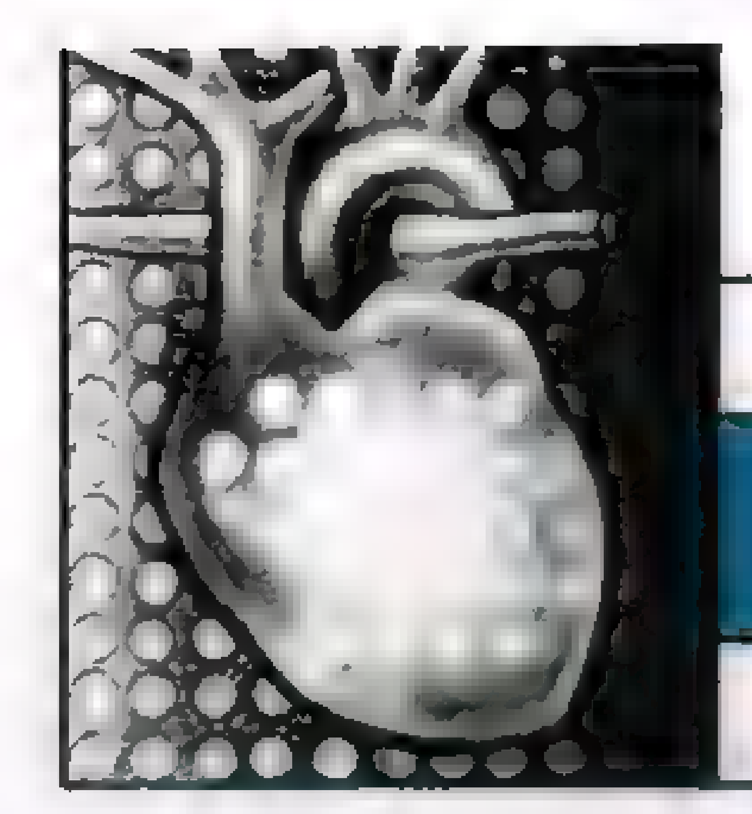
Score de pouvoir — Au lieu de diviser le résultat du d6, le personnage l'applique à chacun des trois traits.

20 — Le psioniste doit réussir un jet de choc métabolique, sous peine de subir une perte de 50% de ses points de vie actuels et de s'évanouir pendant 1d8 heures.

Contrôle spirituel du corps

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	na
Coût de maintien :	10/jours
Portée :	touché
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu ou plus
Pré-requis :	aucun

Le contrôle spirituel du corps permet à l'utilisateur de supprimer les besoins de son corps en nourriture, eau, et sommeil. En échange d'une heure de



méditation par jour, le psioniste maîtrise tous ses besoins physiques. Il ne ressent pas la faim, la fatigue ou la soif, pas plus qu'il ne subit de réductions de ses traits en raison des privations.

Le psioniste peut également, tout en supprimant ses besoins de base, faire de même pour d'autres personnes. Pour ce faire, il doit payer 10 PFP supplémentaires par personne, et passer une heure de méditation supplémentaire par personne. Chaque personne aidée doit être en contact physique avec le psioniste tout le temps de la période de méditation. En général, les personnages se tiennent les mains en formant un cercle.

Le psioniste peut survivre de cette manière pendant un nombre de jours égal à son niveau d'expérience, ou pendant cinq jours, selon ce qui est le plus élevé. A la fin de cette période, il s'effondre de fatigue. Il doit alors se reposer une journée pour deux jours passés à sublimer les besoins de son corps. Il peut également récupérer totalement grâce à 24 heures de guérison complète. Ces règles s'appliquent également à tous les personnages aidés par le psioniste.

Score de pouvoir — Le psioniste n'a pas besoin de se reposer après avoir utilisé ce pouvoir.

20 — Le pouvoir échoue, mais le psioniste s'effondre de fatigue et doit se reposer pendant 24 heures.

Délabrement

Score de pouvoir :	Con -2
Coût initial :	4
Coût de maintien :	na
Portée :	touché
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	30 kg
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir fonctionne uniquement contre les objets inanimés. Le toucher du psioniste provoque un délabrement instantané : le métal rouille, le bois vieillit et se fend, le tissu tombe en poussière, etc. Le MD fait un jet de sauvegarde contre l'acide pour l'objet touché. S'il échoue, l'objet — ou un maximum de 30 kg — est atteint par le délabrement en un round.

Score de pouvoir — Le jet de sauvegarde échoue automatiquement.

20 — Un des propres objets du psioniste est atteint (pas de jet de sauvegarde) — soit le premier touché, soit un objet choisi aléatoirement par le MD.

Douleur double

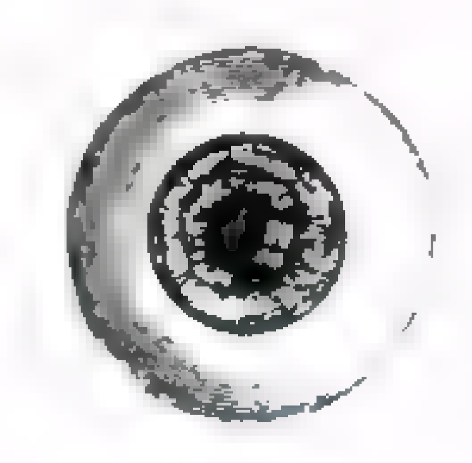
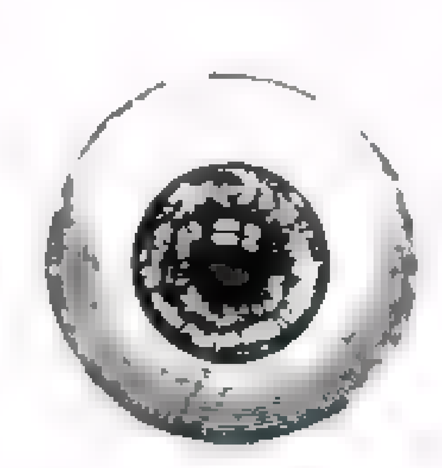
Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	7
Coût de maintien :	na
Portée :	touché
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	aucun

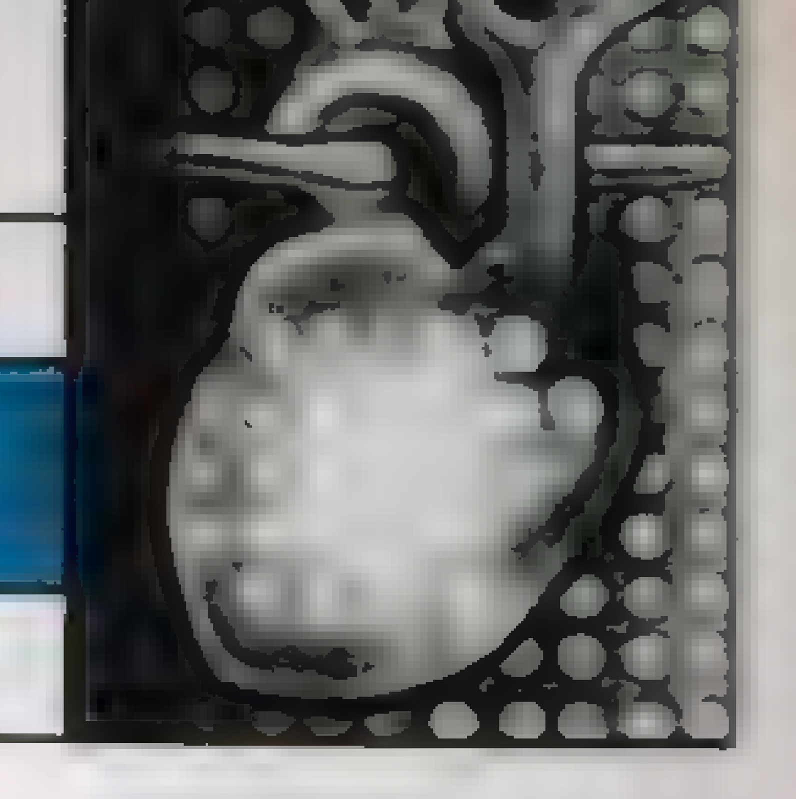
Le psioniste peut, en touchant une personne, diminuer de manière importante le seuil de tolérance à la douleur de cette dernière (même une petite écorchure sera ressentie comme une grande douleur). Les effets durent un tour. Pendant ce temps, tous les dégâts subis par le personnage sont doublés. Cependant, seule la moitié de ces dégâts sont réels ; l'autre moitié représente la douleur amplifiée. Quand le total des dégâts réels et de ceux dus à la douleur réduit les points de vie du personnage à zéro, ou à moins, ce dernier s'évanouit. Il redeviendra conscient 1d10 rounds plus tard. A cet instant, il regagne ses points de vie escamotés, c'est-à-dire ceux perdus uniquement en raison de la douleur.

Si la victime ne s'évanouit pas en un tour (la durée des effets du pouvoir), les dégâts qu'elle subit ne sont plus doublés. Cependant, les dégâts dus à la douleur, subis pendant le tour précédent, resteront en effet pendant 1d6 rounds.

Score de pouvoir — La victime doit faire un jet de choc métabolique à chaque coup, ou s'évanouir en raison de la douleur atroce.

20 — Le pouvoir revient à l'envoyeur et affecte le psioniste pendant une heure.

Eclipse

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	6
Coût de maintien :	3/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir ressemble à la capacité naturelle que possède la bête éclipsante d'apparaître à 90 cm de sa position actuelle. Le psioniste décide où l'image doit apparaître. C'est un moyen très efficace pour se protéger d'une attaque. Il donne au psioniste deux points de bonus à sa classe d'armure (baissez-la de deux points). Vision véritable révélera la localisation réelle du personnage.

Score de pouvoir — Le bonus à la CA est de +4.

20 — Pas d'effet.

Equilibre corporel

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	2
Coût de maintien :	2/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

L'équilibre corporel permet à l'utilisateur d'ajuster le poids de son corps à la surface sur laquelle il se tient. Ainsi, il peut marcher sur l'eau, les sables mouvants, ou même sur une toile d'araignée sans couler ni s'enfoncer. Si le personnage est en train de chuter quand il utilise ce pouvoir, il ne tombe que de 36 mètres par round — assez lentement pour échapper aux blessures.

En raison de sa légèreté, le personnage doit faire attention aux vents, qui peuvent aisément le balayer, et l'envoyer au loin.

Score de pouvoir — L'effet dure un jour sans coût de maintien.

20 — Le poids du psioniste est instantanément multiplié par 10. Il doit réutiliser l'équilibre corporel pour corriger le problème.

Extension

Score de pouvoir :	Con -2
Coût initial :	6
Coût de maintien :	1/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Le psioniste peut étendre les proportions de son propre corps à n'importe quelles dimensions : hauteur, longueur, largeur, épaisseur. Il peut augmenter n'importe laquelle ou toutes ces proportions de 50% de leur taille originale par round. L'extension maximale est de quatre fois la taille initiale.

Ce pouvoir n'affecte pas les vêtements ou l'équipement. Les scores de traits n'augmentent pas non plus. En d'autres mots, le personnage ne devient pas plus fort, simplement parce qu'il devient plus grand. Cependant, être très grand a souvent d'autres avantages.

Score de pouvoir — L'extension maximum est portée à 10 fois, et le rythme est de 100% par round.

20 — Le psioniste diminue de 50% jusqu'à ce qu'il réutilise ce pouvoir pour arrêter sa réduction.

Force augmentée

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	variable
Coût de maintien :	variable
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

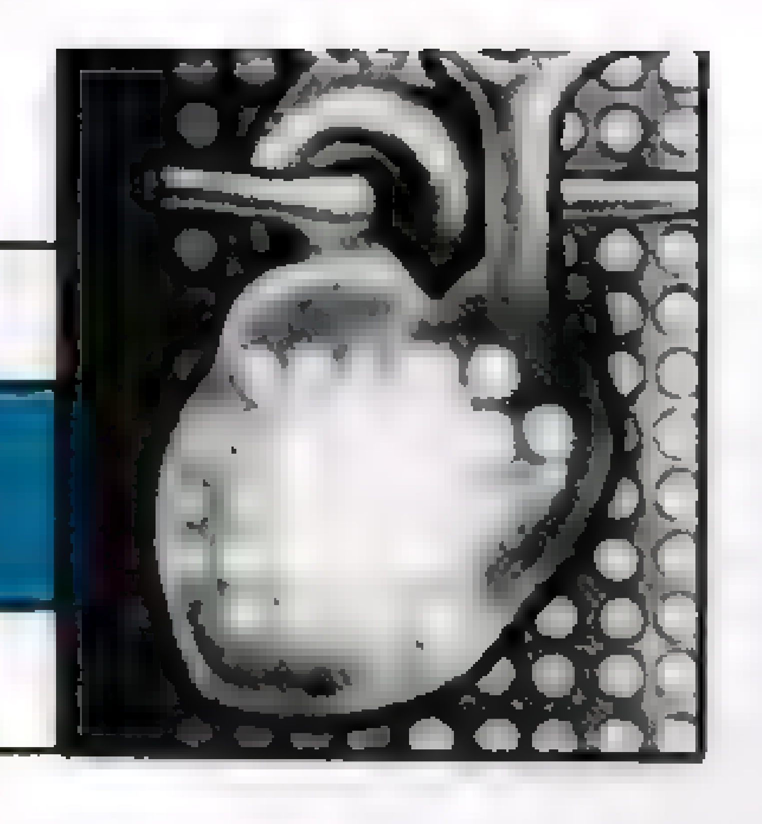
Grâce à cette dévotion, un psioniste peut augmenter son score de Force jusqu'à un maximum de 18. Le coût en PFP est le double du nombre de points qu'il ajoute à son score de Force (s'il échoue, il perd la moitié de ce montant ; voir Chapitre 1). Le coût de maintien par round est égal au nombre de points de Force ajoutés.

La force physique ne peut être élevée au dessus de 18. Le psioniste n'obtient pas les bonus de Force exceptionnelle s'il élève sa force à 18.

Score de pouvoir — Le psioniste peut amener sa force à 18/00, chaque tranche de 25% coûtant un PFP supplémentaire.



Extension : Yuri aime les blagues qui vont loin.



20 — Le pouvoir s'inverse, diminuant la Force d'1d6 jusqu'à ce qu'une situation normale soit rétablie par ce pouvoir.

Force partagée

Score de pouvoir :	Con -4
Coût initial :	6
Coût de maintien :	2/round
Portée :	touché
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	aucun

Le psioniste peut prêter réellement sa Force physique à un autre personnage. Il peut sacrifier deux de ses propres points de Force (de la caractéristique, pas des PFP), le récepteur en gagnant un. Ce transfert reste effectif jusqu'à ce que le psioniste cesse de payer le coût de maintien de cette dévotion. Les points reviennent ensuite en un round. Si le récepteur est tué avant que le psioniste ne récupère ses points de Force, le score de Force de ce dernier est réduit de manière permanente.

Si le résultat du test de pouvoir du psioniste est de 1, il doit dépenser trois points, au lieu de deux, pour en donner un.

Score de pouvoir — La parité de transfert est de 1 pour 1.

20 — Le psioniste perd un point de Force pendant une journée. S'il échoue à un jet de sauvegarde contre la paralysie, la perte est permanente.

Forme ectoplasmique

Score de pouvoir :	Con -4
Coût initial :	9
Coût de maintien :	9/round
Portée :	0
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Avec ce pouvoir, un psioniste peut se transformer en un ectoplasme (une forme fumeuse à la structure ténue). Il devient sans substance, comme un fantôme. Il est capable de se déplacer à travers des matériaux solides comme si ceux-ci n'existaient pas. Le psioniste est toujours visible comme un contour indécis. Il se déplace à sa vitesse normale de mouvement et selon son mode habituel (p. ex. s'il ne pouvait pas voler avant, il ne peut toujours pas).

Le psioniste peut aussi convertir en ectoplasme les éléments suivants : ses vêtements, son armure, et jusqu'à 7,5 kg de l'équipement qu'il porte.

Score de pouvoir — Le coût de maintien est de 3 PFP par round.

20 — Les objets du psioniste prennent la forme ectoplasmique, mais lui non. Il doit utiliser de nouveau son pouvoir (avec succès) pour les retrouver.

Greffe d'arme

Score de pouvoir :	Con -5
Coût initial :	10
Coût de maintien :	1/round
Portée :	touché
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Avec ce pouvoir, le psioniste peut se greffer une arme de mêlée à une main directement sur son corps. Il choisit l'arme, active le pouvoir, et elle devient une extension de son bras. En supposant que le personnage dispose de la compétence dans ce type d'arme, il obtient un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts. S'il n'a pas cette compétence, il subit les pénalités habituelles pour incompétence, mais obtient toujours un bonus de +1.

Score de pouvoir — Les bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts est porté à +4.

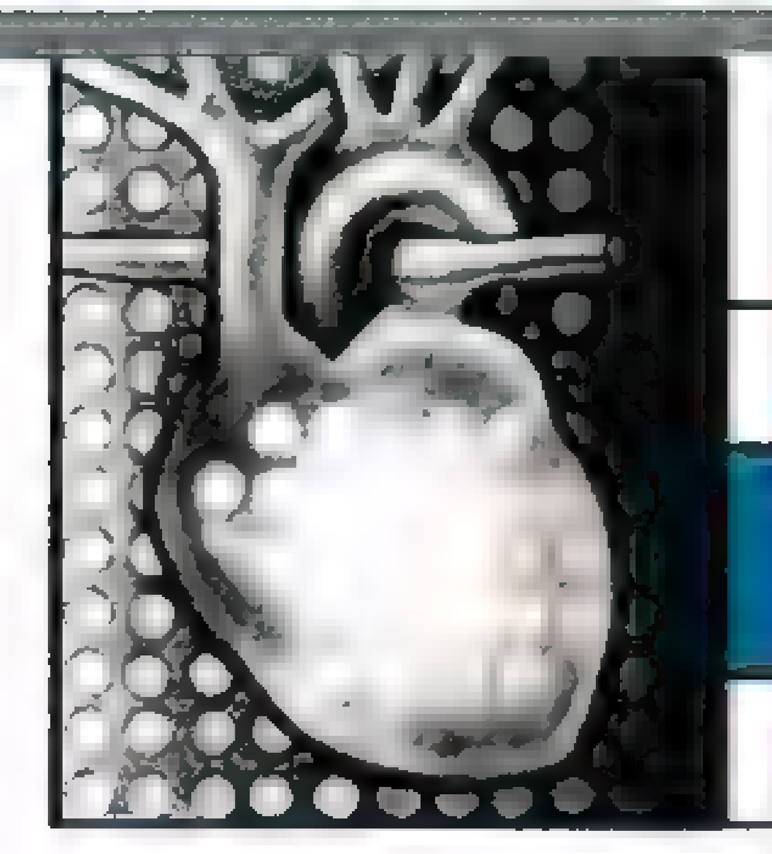
20 — L'arme a été affaiblie; elle se cassera sur tout 1 à un jet d'attaque.

Inamovibilité

Score de pouvoir :	Con -5
Coût initial :	9
Coût de maintien :	6/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Quand un psioniste se rend inamovible, c'est exactement ce qu'il est. Il faut une force extraordinaire pour le déraciner de son emplacement.

Le déplacement du psioniste exige une force combinée d'au moins 10 fois son score d'inamovibilité (Con -5). Si un personnage est en train de pous-



ser le psioniste et qu'il réussit un jet de barreaux et herses, il peut doubler sa force dans sa contribution au total du groupe. Même si un groupe arrive à bouger une fois le psioniste, il peut ne pas être capable de le faire aussi facilement la fois suivante. Le psioniste reste inamovible jusqu'à ce qu'il cesse de maintenir son pouvoir.

Ce pouvoir n'a rien à voir avec le poids. Un personnage ne traversera pas le sol s'il se rend inamovible. Il s'est plutôt ancré à la structure de l'univers, ce qui est considérablement plus puissant que le plus fort des château. Mais il doit disposer d'une surface horizontale pour se fixer.

Si le résultat du test de pouvoir du psioniste est de 1, il s'attache si bien, qu'il ne peut même plus s'en aller en arrêtant simplement ce pouvoir. Il doit payer de nouveau le coût initial (9 PFP) pour se libérer.

Score de pouvoir — Le déplacement du psioniste devient impossible.

20 — Le psioniste ne peut pas arrêter son pouvoir ; il le maintient jusqu'à ce qu'il soit à cours de PFP.

Pouvoir caméléon

Score de pouvoir :	Con -1
Coût initial :	6
Coût de maintien :	3/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Le psioniste utilisant ce pouvoir a la capacité de changer réellement la coloration de sa peau, de ses vêtements et de son équipement pour se fondre dans son environnement. L'harmonisation est automatique ; il ne choisit pas son apparence. Le changement prend plusieurs secondes. Alors qu'il se déplace, la coloration se modifie et se transforme pour refléter les changements dans l'environnement.

En effet, le pouvoir caméléon rend le psioniste très difficile à localiser. Si le personnage reste stationnaire, il peut éviter d'être détecter simplement en réussissant un test de pouvoir. S'il se déplace, son score de pouvoir est réduit de trois points quand il fait le test.

Ce pouvoir est plus efficace dans les environnements naturels, dont les colorations le dissimuleront logiquement. Dans un environnement urbain, ou dans une zone sans couverture naturelle, en plein jour, le score de pouvoir de caméléon du personnage est divisé par deux (arrondi à l'entier inférieur).

Score de pouvoir — Le score de pouvoir du psioniste obtient un bonus de +3 pendant les tests de dissimulation.

20 — Les colorations du psioniste tranchent fortement avec l'environnement ; il choque la vue.

Prêt de santé

Score de pouvoir :	Con -1
Coût initial :	4
Coût de maintien :	na
Portée :	touché
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	aucun

Le prêt de santé est un pouvoir de guérison. Le psioniste qui réussit un test de pouvoir peut transférer ses propres points de vie vers quelqu'un d'autre en le touchant. Chaque point de vie transféré soigne un point de dégât. Le personnage peut transférer autant de points de vie qu'il le veut en un round.

Si le psioniste essaye de transférer des points de vie, alors qu'il lui en reste moins de 5, il doit faire un autre test de pouvoir. S'il échoue, il ne peut pas transférer de points de vie. Dans tous les cas il ne peut en transférer s'il ne lui en reste plus qu'un.

Le bénéficiaire de ce pouvoir ne peut jamais excéder son propre total normal de points de vie.

Score de pouvoir — Chaque point donné par le psioniste soigne deux points de vie chez le bénéficiaire.

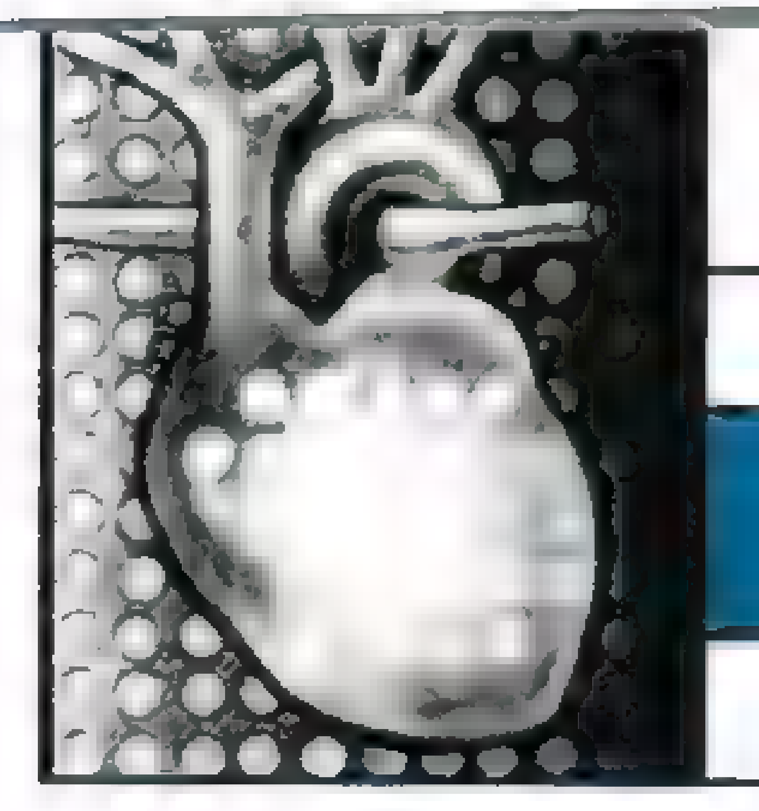
20 — Le psioniste subit toutes les blessures de la cible. Aucun des deux n'est soigné.







Pouvoir caméléon : quand on veut abattre un arbre, il arrive qu'il se défende.



Réduction

Score de pouvoir :	Con -2
Coût initial :	variable
Coût de maintien :	1/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir est le contraire de l'extension. Le psioniste peut réduire les dimensions de son corps dans tous les axes : hauteur, longueur, largeur ou épaisseur. Le changement est de 30 cm par PFP dépensé, jusqu'à ce que la dimension affectée soit inférieure ou égal à 30 cm. Après cela, le psioniste peut diviser par deux la dimension concernée à chaque fois qu'il dépense un PFP.

Supposons, par exemple, que Magnilda (une jeune femme à plusieurs classes, psioniste et combattante) fasse 1,8 m de haut. Cinq points de force psionique réduisent sa taille à 30 cm. Trois points de force supplémentaires divisent sa taille par deux, trois fois de suite : 15 cm, 7,5 cm et finalement 3,8 cm.

Supposons maintenant que Magnilda veuille seulement rendre son bras assez fin pour le glisser à travers un trou de serrure. A son point le plus épais, son bras fait 10 cm. Trois points de force réduiront l'épaisseur de son bras à 1,25 cm (de 10 à 5, puis à 2,5, puis à 1,25) sans altérer sa longueur. Elle peut maintenant glisser son bras à travers le trou de serrure et déverrouiller la serrure de l'intérieur.

Score de pouvoir — Chaque PFP dépensé provoque le double des effets décrits (si désiré).

20 — Le psioniste double de taille, et reste ainsi pendant une heure, ou jusqu'à ce qu'il utilise de nouveau ce pouvoir avec succès.

Saut de chat

Score de pouvoir :	Dex -2
Coût initial :	4
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Un personnage utilisant ce pouvoir peut dans le même round sauter comme un chat et retomber, toujours gracieusement, sur ses pieds. Il subit toujours les dégâts des chutes, mais réduits de moitié. Il peut sauter une distance de 9 mètres sans risquer aucune blessure.

Score de pouvoir — Le psioniste peut sauter une distance de 15 m au lieu de 9, pendant cette utilisation du pouvoir.

20 — Pas d'effet.

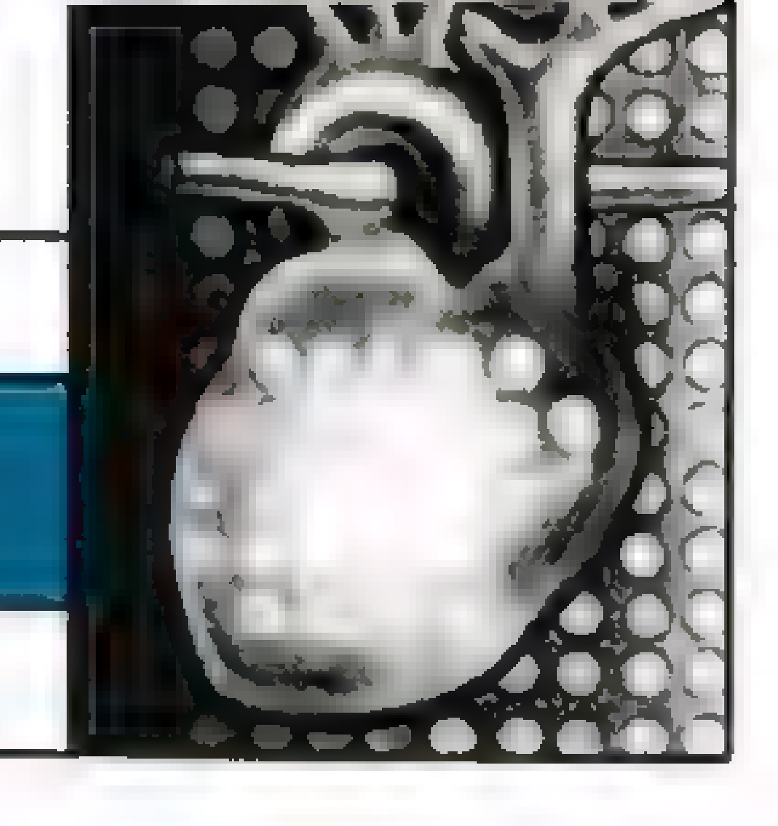
Sens accrus

Score de pouvoir :	Con
Coût initial :	5
Coût de maintien :	1/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Par le biais de cette dévotion, le psioniste aiguise ses cinq sens normaux : vue, ouïe, goût, toucher et odorat. Cela a plusieurs effets, qui sont décrits ci-dessous. Le MD peut permettre des applications supplémentaires s'il pense qu'elles s'adaptent bien au jeu.

En premier lieu, le personnage a une bonne chance de remarquer les voleurs qui se cachent dans l'ombre ou qui se déplacent silencieusement. Si quelqu'un ayant les sens accrus observe un voleur, le score du talent de celui-ci est divisé par deux. Même si le voleur est déjà caché, il doit refaire un jet si un personnage avec des sens accrus intervient dans l'action.

En second lieu, le psioniste peut pister quelqu'un comme un limier. Il doit faire un test d'Intelligence à chaque round pour rester sur la trace ou la retrouver si elle a été perdue. En pistant, sa vitesse de mouvement est de 6. Il ne faut pas que la trace soit vieille de plus de 24 heures.



En troisième lieu, les portées du psioniste pour l'ouïe et la vue sont triplées. Il peut, par exemple, identifier une personne (en pleine journée) à une distance de 400 mètres.

En quatrième lieu, le personnage peut goûter les poisons ou les autres impuretés en quantités bien trop petites pour provoquer un quelconque dommage.

Enfin, le personnage peut identifier à peu près n'importe quoi au toucher. Il peut, par exemple, distinguer deux pièces d'or l'une de l'autre en ayant juste tenu l'une d'entre elles précédemment. Il peut aussi dire si quelque chose a été touché dans les cinq dernières minutes, simplement en le tenant lui-même.

Score de pouvoir — Un des sens accrus du psioniste (choisi au hasard) reste acquis au psioniste toute la journée.

20 — Le psioniste perd un des cinq sens pendant 1d12 heures.

Simulation chimique

Score de pouvoir :	Con -4
Coût initial :	9
Coût de maintien :	6/round
Portée :	touché
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	variable
Pré-requis :	aucun

Avec cette dévotion, le corps du psioniste peut simuler une réaction acide. Le personnage secrète un acide par l'intermédiaire de ses mains. Tout objet qu'il touche et qu'il tient brièvement doit faire un jet de sauvegarde contre l'acide ou être dissout. S'il est utilisé comme arme, l'acide ne peut infliger plus de deux ou trois points de dégâts, bien qu'il puisse être à l'origine d'une douleur considérable.

Score de pouvoir — Tous les jets de sauvegarde des objets normaux échouent. Les objets magiques ont encore un jet de sauvegarde.

20 — L'acide suinte des glandes sudoripares du psioniste. Tous les objets touchant sa peau doivent faire un jet de sauvegarde contre l'acide.

Vieillissement

Score de pouvoir :	Con -7
Coût initial :	15
Coût de maintien :	na
Portée :	touché
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	aucun

Avec ce pouvoir, un psioniste mauvais peut provoquer par le toucher un vieillissement non naturel (les autres psionistes peuvent également utiliser ce pouvoir, mais leur alignement commencera à s'orienter vers le mal). La victime vieillit instantanément de 1d4 ans et doit faire un jet de sauvegarde contre la métamorphose. Un échec rend le changement traumatisant, et la victime vieillit automatiquement d'une autre année.

Si le test de pouvoir du psioniste est de 1, il y a un contrecoup, et il vieillit également de 1d4 ans.

Score de pouvoir — La victime vieillit de 1d20 ans.

20 — Le psioniste vieillit de 1d10 ans.

CHAPITRE 6

Psychotranslation

Sciences psychotranslatrices

Bannissement

Score de pouvoir :	Int -1
Coût initial :	30
Coût de maintien :	10/round
Portée :	5 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	téléportation

Avec ce pouvoir, le psioniste peut téléporter une créature contre sa volonté vers une micro-dimension et l'y garder. La créature bannie doit être extrêmement proche — à moins de 5 mètres. La micro-dimension est une zone sans trait bien marqué, de nature bénigne — elle peut être chaude ou froide, sombre ou lumineuse, mais pas assez pour blesser la créature.

Le bannissement a une composante boomerang. Si le psioniste n'arrive pas à payer le coût de maintien, la créature bannie revient automatiquement à sa localisation initiale. Mais elle ne peut revenir à un endroit où se trouve maintenant de la matière (p. ex. une porte qui a été fermée, ou un point où il y a maintenant un pieu acéré). Si c'est le cas, la créature revient dans la zone libre la plus proche. En d'autres termes, le psioniste ne peut compter sur l'effet boomerang pour tuer ou blesser la créature.

Tant que le psioniste paye le coût de maintien, la créature ne reviendra pas automatiquement. Si la créature a accès aux plans astral ou éthéral, ou si elle peut se téléporter entre les plans, elle peut essayer de revenir ainsi. Mais si le bannisseur maintient toujours son pouvoir, un combat psychique intervient. Si le bannisseur gagne, la victime ne peut revenir.

Score de pouvoir — La créature bannie ne peut revenir de son propre chef ; elle doit attendre l'autorisation pour revenir.

20 — La victime et le psioniste sont tous deux bannies vers le même endroit. L'autre créature revient quand le psioniste cesse de payer le coût de maintien, mais le psioniste lui-même doit revenir par d'autres méthodes : téléportation, voyage probable, etc.

Conjuration d'une créature d'outreplan

Score de pouvoir :	Int -4
Coût initial :	45/90
Coût de maintien :	na
Portée :	200 m
Temps de préparation :	12
Zone d'effet :	une créature
Pré-requis :	téléportation

Cette science permet au psioniste d'atteindre un autre plan, de saisir n'importe quelle créature qu'il peut y trouver, et de la téléporter vers son propre plan. La victime sera désorientée pendant un round après son arrivée. Pour cette raison, elle subit une pénalité de deux points sur ses jets d'initiative, d'attaque et de sauvegarde.

Une conjuration magique offre un certain contrôle sur une créature d'outreplan, et assure en général un retour automatique de la créature chez elle. Ce pouvoir psionique ne fait rien de tout cela ; il ne fait que téléporter quelque chose. Pour se débarrasser de la créature, le psioniste doit la bannir, la téléporter de nouveau, la tuer, ou la contrôler d'une manière quelconque. Si la créature est intelligente, le psioniste peut tenter de raisonner avec elle. Cependant, il est presque certain que la créature se mettra dans une rage meurtrière quand elle découvrira sa situation.

Le psioniste peut faire se matérialiser la créature conjurée n'importe où dans les 200 m de sa position actuelle. C'est un avantage terrible, car la créature, au moins au départ, n'a aucune idée sur l'origine de la conjuration. Il est vraisemblable que sa colère s'abattra contre la première cible qu'elle trouvera. Cependant, si le résultat du test de pouvoir du psioniste est de 2, la créature apparaît dans les 10 mètres. Cela implique évidemment un certain risque.

Le psioniste choisit le plan d'où viendra la créature. Mais il ne choisit pas la créature ; elle est déterminée au hasard. Une créature d'un des plans élémentaires, est en général un élémentaire du type approprié. Une créature d'un plan extérieur est probablement originaire de ce plan particulier, mais cela peut être aussi un visiteur, ou même un aventurier se retrouvant au mauvais endroit au mauvais moment. Les plans astral ou éthéral sont au contraire une source inépuisable de créatures avec toutes les descriptions imaginables. Dans tous les cas, le



MD décide quelle créature est conjurée, choisissant le monstre pour lequel il dispose des caractéristiques de jeu. Ce livre décrit quelques créatures d'outreplan. Mais il y en a bien d'autres, décrites dans le Manual of the Planes (le Manuel des plans) ou dans divers Bestiaires Monstrueux, en particulier dans celui présentant les créatures des plans extérieurs.

La conjuration d'une créature à partir des plans astral ou éthéral coûte 45 PFP. Si le psioniste la puise dans un plan extérieur ou intérieur, le coût atteint 90 PFP.

Score de pouvoir — La créature conjurée apprécie sa situation, et n'est pas en colère contre le psioniste.

20 — Le psioniste attire l'attention d'une puissante créature d'outreplan sans la conjurer.

Téléportation

Score de pouvoir :	Int
Coût initial :	10+
Coût de maintien :	na
Portée :	infini
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

La téléportation est le pouvoir essentiel au sein de cette discipline. Elle permet au psioniste de se téléporter vers un endroit familier. La destination doit être un lieu que le personnage connaît, et qu'il peut dépeindre mentalement, même s'il n'y a jamais été réellement. Un psioniste peut, par exemple, connaître un endroit qu'il n'a vu qu'à travers une boule de cristal, par un lien visuel, ou même en sondant l'esprit de quelqu'un d'autre pour obtenir l'information.

Le psioniste peut toujours se téléporter vers un endroit, même si celui-ci a été modifié d'une manière quelconque. Par exemple, si une pièce a été réarrangée ou est actuellement en feu, de tels changements n'affectent pas la téléportation.

Elle amène toujours les personnages à un endroit fixe. Par exemple, si un personnage essaye de se téléporter dans une roulotte gitane qui se déplace, il arrive à l'endroit où elle se trouvait la dernière fois qu'il le savait. La roulotte elle-même peut être à des kilomètres de là. Mais, si le personnage avait dépeint l'intérieur de la roulotte, il se téléportera dans l'espace correspondant à l'intérieur de celle-ci, qui peut être à plusieurs dizaines de centimètres au dessus du sol. Comme la roulotte s'est déplacée, le téléporté chutera quand il arrivera (imaginez une téléportation vers le cinquième étage d'une tour, pour découvrir que la tour a été rasée par des maraudeurs depuis votre dernière visite).

La téléportation est instantanée. Le personnage téléporté cesse simplement d'exister à l'endroit initial, et commence à exister à sa destination. Il y a un léger "plop" audible aux deux endroits comme l'air se rue dans l'espace soudainement vide, ou est instantanément expulsé du point d'arrivée.

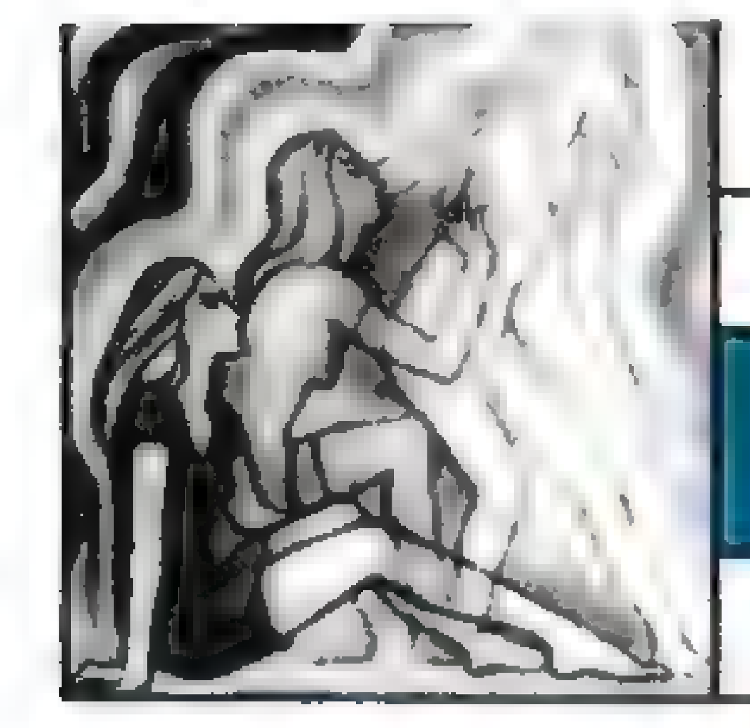
Les contraintes n'affectent pas la téléportation. Un personnage qui est attaché, entravé à un mur, ou enterré jusqu'au cou, peut toujours se téléporter, ces obstacles restant derrière.

Par contre, les vêtements accompagnent le personnage qui se téléporte. Il peut également porter de petits objets dans sa main ou l'équipement (p. ex. armure), tant que cela n'excède pas un cinquième de sa propre masse corporelle. S'il double le nombre de PFP dépensés, il peut porter trois fois sa masse corporelle, ou prendre avec lui un ou deux personnages sur lesquels il a une prise ferme.

Un personnage peut se téléporter sur n'importe quelle distance. Mais, si la distance augmente, les chances d'échec et le coût en PFP aussi. Les distances, les coûts en PFP, et les ajustements au score de pouvoir sont donnés ci-dessous.

Si le résultat du test de téléportation est de 1 ou 2, le personnage, et quiconque se trouvant avec lui, sont momentanément désorientés par le saut. Ils ne peuvent rien faire pendant le round qui suit immédiatement la téléportation. Après cela, ils subissent une pénalité de -2 pendant 1d6 rounds sur les éléments suivants : jets d'initiative, tests de pouvoirs psioniques, et jets d'attaque.

Distance	Coût initial	Ajustement au score de pouvoir
10 m	20	+1
100 m	20	0
1.000 m	30	-1
16 km	40	-2
160 km	50	-3
1.600 km	60	-4
16.000 km	70	-5
de planète à planète°	100	-6



° Les joueurs qui ont la boite de Spelljammer™ doivent noter que les téléportations interplanétaires ne sont possibles qu'à l'intérieur de la même sphère de cristal. Il est impossible de se téléporter entre des sphères de cristal ou différents plans de l'existence.

Score de pouvoir — Le coût en PFP est réduit de 20%, arrondi à l'entier supérieur.

20 — Pas d'effet.

Téléportation d'autrui

Score de pouvoir :	Int -2
Coût initial :	20+
Coût de maintien :	na
Portée :	10 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	na
Pré-requis :	téléportation

Ce pouvoir est identique à celui décrit ci-dessus, sauf qu'il est utilisé pour téléporter les autres. Le psioniste reste où il est pendant que quelqu'un d'autre est téléporté. Pour être téléporté, le personnage doit être volontaire ou inconscient. Les coûts en PFP et les ajustements de score de pouvoir sont les mêmes que pour téléportation (en d'autres mots, le coût et la difficulté augmentent avec la distance). Si le psioniste paye deux fois le coût habituel en PFP, il peut téléporter jusqu'à 3 personnages, pourvu qu'ils se tiennent fermement les uns aux autres.

Score de pouvoir — Le coût en PFP est réduit de 20%, arrondi à l'entier supérieur.

20 — Tous ceux qui auraient dû être téléportés sont sérieusement désorientés. Ils ne peuvent lancer de sorts et subissent une pénalité de -4 sur tous leurs jets de dé pendant 1d4 tours.

Voyage probable

Score de pouvoir :	Int
Coût initial :	20
Coût de maintien :	8/heures
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	2
Zone d'effet :	un individu ou +
Pré-requis :	aucun

Avec le voyage probable, un psioniste peut traverser physiquement le plan astral comme s'il était en forme astrale. Ce pouvoir possède un avantage distinct sur un voyage astral magique. Quand un magicien utilise un sort astral, il forme un corps astral, qui reste connecté au Plans Primaire par une cordelette argentée. A l'inverse, un psioniste utilisant le voyage probable ne quitte jamais sa forme physique, il l'emmène avec lui. Il n'a donc pas de corde et, à la différence d'un magicien, il ne peut jamais mourir d'une rupture de sa corde (d'un autre côté, il peut toujours être mis en morceaux).

Le plan astral ne contient rien qui puisse attirer les touristes, mais ses puits colorés en deux dimensions servent comme voies rapides pour atteindre les plans extérieurs. Ces puits sont disséminés aléatoirement à travers le plan astral fournissant des connections vers tous les étages superficiels des plans extérieurs.

Le voyage à travers le plan astral est rapide : 10 mètres par minute et par point d'intelligence. Cependant, les distances sur le plan astral ne sont pas les mêmes que celles sur les autres plans. Après 1d6+6 heures de voyage, le voyageur atteint le puits coloré recherché. Il y a environ 75% de chance que ce puits mène à l'endroit exact désiré par le personnage. Autrement, il est au moins à 16 kilomètres de sa cible, si ce n'est plus.

Le psioniste peut prendre avec lui d'autres "personnes" (comme on les définies dans le sort charme-personnes) dans son voyage probable. Chaque passager coûte 12 PFP supplémentaires au départ, plus 4 PFP supplémentaires par heure, ainsi qu'une demi-heure supplémentaire au temps nécessaire pour trouver le puits coloré correct. Les passagers doivent voyager volontairement ; ce pouvoir ne peut amener un personnage sur le plan astral contre sa volonté.



Le combat sur le plan astral ne se déroule pas d'une manière normale. Le corps physique du voyageur ne peut en aucun cas affecter un corps astral. Cependant, les pouvoirs psioniques fonctionnent contre les esprits des voyageurs astraux. La plupart des objets magiques ne fonctionnent pas sur ce plan. Les objets magiques liés à un plan particulier y fonctionnent, souvent avec des effets accrus.

Si le psioniste arrête simplement son pouvoir quand il est sur le plan astral, il ne le quitte pas. Il est plutôt échoué, incapable de se déplacer, sauf en s'appuyant sur des objets physiques (qui sont extrêmement rares sur le plan astral). Il s'échoue également en cas d'épuisement des PFP ou s'il est rendu inconscient sur ce plan. La seule manière de sortir de ce plan réside dans un puits coloré.

Si vous voulez en apprendre plus sur le voyage dans le plan astral, consultez le livre AD&D® Manual of the Planes (Manuel des plans).

Score de pouvoir — Le puits coloré est exactement là où le personnage désire qu'il se trouve.

20 — Le personnage attire l'attention d'une créature astrale, qui peut être hostile ou pas, selon le choix du MD.

Dévotions psychotranslatrices

Ancre spatiotemporelle

Score de pouvoir :	Int
Coût initial :	5
Coût de maintien :	1/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	3 m
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir protège les psionistes contre une téléportation non désirée. Quand une ancre spatiotemporelle est effective, le psioniste ne peut être téléporté contre sa volonté à moins qu'il perde le combat psychique.

Qui ou quoi que ce soit se trouvant à moins de 3 m du psioniste est également protégé en utilisant le score de pouvoir du psioniste. Les objets sont protégés automatiquement, mais les créatures vivantes ou les personnages ne le sont que si le psioniste le désire. Chaque créature supplémentaire protégée coûte un autre PFP par round. Ce pouvoir ne peut empêcher quelqu'un de se téléporter ; il n'empêche que les téléportations provoquées par des sources externes.

Score de pouvoir — Le psioniste reçoit un bonus de +2 dans n'importe quel combat psychique résultant.

20 — Le psioniste est enraciné à l'endroit où il se trouve pendant 1d6 rounds. Pendant cette période sa CA est pénalisée de 5 points.

Déplacement temporel

Score de pouvoir :	Int
Coût initial :	16
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	téléportation

Le déplacement temporel permet au personnage de voyager jusqu'à trois rounds dans le futur et d'observer les choses jusqu'à ce que le temps le rattrape. Il voit tout ce qui se trouve autour de lui gelé, tel que cela sera dans le futur quand ce moment existera réellement.

Quand il utilise ce pouvoir, le psioniste entre dans une réalité différente. Personne, dans la "nature morte" qui l'entoure, ne peut le voir ou le détecter d'aucune manière. Il peut se déplacer librement à travers son environnement, se mettant là où il veut être quand il reviendra au temps normal. Mais il ne peut rien affecter autour de lui, pas plus que quoi que ce soit ne peut l'affecter. Même deux personnages déplacés temporellement sont complètement invisibles l'un pour l'autre. Pour les gens se trouvant dans le temps réel, le personnage disparaît simplement, et réapparaît ensuite au bout de quelques temps.

Quand il est en déplacement temporel, le personnage n'existe plus pour tout ce qui concerne le jeu. Si, par exemple, une boule de feu explose dans la pièce pendant que le personnage est dans cette situation, il est complètement protégé contre ses effets. En fait, à moins que le souffle n'ait laissé des effets visibles (murs ou corps carbonisés, ou fumées sulfureuses), le personnage ne saura même pas ce qui s'est passé. Il ne voit aucun des événements intervenus.



Ce pouvoir ne peut cependant pas aider un personnage à échapper à un contact. Si quelqu'un a établi un contact ou des tangentes (voir Chapitre 2) avec la personne en déplacement temporel — et continue d'en payer le coût de maintien — les tangentes ou le contact seront alors toujours effectifs quand le personnage reviendra dans le temps normal.

Le déplacement temporel offre un avantage manifeste en combat. Un psioniste peut sauter un round dans le futur et manœuvrer pour se mettre en position d'attaque. Dans ce cas, le personnage reçoit un bonus de +4 à son jet d'attaque. Avec assez de temps, il pourrait même s'échapper.

Combien de temps dure un déplacement temporel ? Si le psioniste avance d'un round, alors il a un round pour manœuvrer. S'il avance de deux, la réalité met donc deux rounds pour le rattraper. La limite est de trois rounds. Plus le voyage est long (ou loin), plus il est difficile à accomplir, comme le montre la table ci-dessous.

Déplacement temporel	Coût en PFP	Ajusteent au score de pouvoir
1 round	3	0
2 rounds	6	-2
3 rounds	12	-6

Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

20 — Le psioniste est désorienté et subit une pénalité de -2 à tous ses jets de dés pendant un nombre de rounds égal à la durée de son voyage.

Marche dimensionnelle

Score de pouvoir :	Con -2
Coût initial :	8
Coût de maintien :	4/tours
Portée :	na
Temps de préparation :	2
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Avec la marche dimensionnelle, un psioniste peut voyager de lieu en lieu dans sa propre dimension en perçant les autres à angles droits. Cela a deux avantages sur une porte dimensionnelle : 1) une marche dimensionnelle n'est pas physiquement traumatisante et 2) la distance de voyage est plus grande. D'un autre côté, seul le psioniste peut voyager avec la marche dimensionnelle, et il peut facilement se perdre.

Le marcheur dimensionnel ouvre un portail vaguement miroitant. Seul le psioniste qui l'a ouvert peut y entrer. Dès qu'il le fait, le portail se referme derrière lui. Il se trouve enveloppé dans une grisaille opaque, virtuellement sans point de repère. L'effet entraîne une privation sensorielle extrême.

Le psioniste peut voyager à travers ce domaine gris à la vitesse de 7 lieues (30 km) par tour. Il ne peut voir où il est ni où il va pendant qu'il se trouve à l'intérieur. Il n'a que son instinct pour guide et il doit faire un test de Sagesse à chaque tour. Si le test est réussi, il se retrouve à la destination choisie quand il sort du domaine. Mais, si un seul test échoue, le personnage s'égare de plusieurs kilomètres. Quand il sort de son domaine gris, le MD peut le placer dans n'importe quel endroit, se trouvant dans les limites des distances maximums par rapport au point de départ (p. ex. si le psioniste marche pendant 10 rounds, il doit être à 30 kilomètres de son point d'origine). C'est au psioniste de calculer sa position; ce pouvoir ne l'aide pas à obtenir des points de repères.

A part le risque de se perdre, la marche dimensionnelle est totalement sûre. Quelles que soient les choses vivant dans les autres dimensions traversées, elles ne peuvent apparemment pas interagir avec le marcheur dimensionnel (Larue d'jar Azif de Dhaztanar suppose que ces autres dimensions foisonnent de vies comme les nôtres, mais qu'elles ne laissent pas d'impressions sensorielles, car le voyageur les traverse perpendiculairement). Le personnage peut emmener tout ce qu'il peut porter, mais les sacs sans fond et les autres objets de stockage dimensionnel déversent immédiatement leur contenu si on les emporte dans cet espace.

Score de pouvoir — Le psioniste reçoit un bonus de +2 quand il fait ses tests de Sagesse.

20 — Pris d'un vertige, le personnage ne peut rien faire d'autre qu'avoir la nausée pendant trois rounds.



Porte dimensionnelle : Juan décide de ne pas rester pour le dîner.



Porte dimensionnelle

Score de pouvoir :	Con -1
Coût initial :	4
Coût de maintien :	2/round
Portée :	50 m +
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	na
Pré-requis :	aucun

Comme la téléportation, la porte dimensionnelle emmène un personnage d'un endroit vers l'autre. Mais la similarité s'arrête là. Avec la porte dimensionnelle, le psioniste ouvre un portail de la taille d'un homme, menant au bord d'une autre dimension. Ce bord agit comme un transmetteur à la vitesse de l'éclair, emportant les voyageurs vers la destination choisie par le psioniste utilisant ce pouvoir.

Quand le psioniste utilise cette dévotion, il crée une porte menant à une dimension alternative. La porte a vaguement les contours d'un portail, qui apparait devant le psioniste. Au même moment, un portail identique apparait là où le désire le psioniste, dans les limites de portée (voir ci-dessous). La porte peut avoir l'orientation que désire le psioniste. Si quelqu'un (y compris le psioniste) fait un pas dans l'un des portails, il sort immédiatement par l'autre. Les deux portes restent en place tant que le psioniste maintient son pouvoir.

La dimension à laquelle donne accès ce pouvoir n'est pas complètement comprise. Elle est manifestement fort différente en termes d'espace et de temps, de telle manière que le mouvement s'en trouve grandement accéléré. Pendant de nombreuses années, on a pensé que ce transit était instantané, mais des expériences tentées par Larue d'jar Azif de Dhaztanar ont prouvé qu'un très bref laps de temps s'écoulait. Ce que cela signifie reste encore inconnu.

Le voyage par ce pouvoir est désorientant. L'exposition à cette dimension alternative traumatise vraisemblablement le corps d'une certaine manière. Il en résulte, qu'après s'être déplacé à travers le portail, le voyageur est étourdi et ne peut attaquer ni se déplacer pendant le round. Un transit rapide est conseillable. Les gens qui ne passent qu'un bras à travers le portail subissent une douleur intense. Les fous qui ne passent que leur tête à travers le portail doivent faire un jet de choc métabolique, un échec signifiant pour eux une perte de 50% de leurs points de vie actuels et un évanouissement.

Les objets inanimés ne sont pas affectés par une exposition au bord de la dimension. En fait, un personnage peut lancer ou tirer des objets à travers le portail, et ceux-ci arriveront de l'autre côté. Les attaquants subissent une pénalité de -4 à leurs jets "pour toucher" contre les cibles se trouvant de l'autre coté du bord de la dimension.

Distance : La portée normale de ce pouvoir — c'est-à-dire la distance maximum entre les deux portails — est de 50 mètres. La distance ne peut être étendue qu'avec des réductions sévères au score de pouvoir du personnage, comme cela est montré ci-dessous. Cependant, l'augmentation de la portée n'augmente pas le coût en PFP.

Distance entre les portes	Ajustement au score de pouvoir
50 mètres	0
75 mètres	-2
100 mètres	-5
150 mètres	-8
200 mètres	-12

Score de pouvoir — Le transit ne provoque pas de désorientation.

20 — Le psioniste est momentanément exposé à la dimension du transit et est désorienté comme s'il avait traversé effectivement le portail.

Projection astrale

Score de pouvoir :	Int
Coût initial :	6
Coût de maintien :	2/heures
Portée :	na
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

La projection astrale est similaire au voyage probable, sauf que le voyageur n'est pas accompagné de son corps physique. En fait, un corps astral est créé. Celui-ci plonge immédiatement dans le plan astral. Seuls les personnages ou les créatures se trouvant sur le plan astral peuvent le voir.

Une cordelette argentée connecte son corps astral à son corps physique. Quasiment tous les voyageurs astraux possèdent une telle cordelette. Elle



apparaît comme une corde translucide qui pend sur 3 m du corps astral, qui devient ensuite invisible et intangible. Si la corde est coupée, les deux corps meurent (et donc le personnage). Cependant, la cordelette argentée est quasiment indestructible. En général, elle ne peut être brisée que par les plus puissants des vents psychiques, ou par les épées d'argent des githyanki.

Comme le plan astral est une voie de communication rapide vers d'autres plans, un personnage utilisant ce pouvoir a en général une autre destination en tête, pouvant être un endroit éloigné sur le plan primaire ou sur les plans extérieurs. Quand le voyageur atteint sa destination, un corps physique temporaire se forme. Il ressemble au corps réel du personnage sous tous ses aspects, et les deux son toujours connectés par l'invisible cordelette argentée.

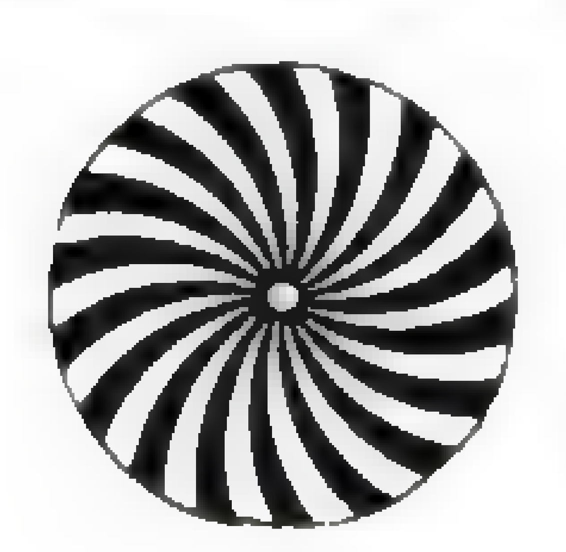
Si l'un des deux corps est tué, l'astral ou le temporaire, la corde revient au corps réel. Le second corps physique ne se forme pas si le personnage voyage vers un autre endroit se trouvant sur le même plan que celui où se trouve son corps réel. Il peut voir ce plan en forme astrale, mais il ne peut l'affecter ou même y entrer physiquement, pas plus qu'il ne peut diriger de sort ou de pouvoir psionique vers lui.

Les objets magiques peuvent être emmenés sur le plan astral, mais la plupart d'entre eux perdent temporairement leurs propriétés magiques quand ils s'y trouvent.

Si vous voulez plus de détails sur le voyage et le plan astral, consultez le Manuel of the Planes (Manuel des plans), un livre AD&D®.

Score de pouvoir — Le premier puits coloré trouvé est précisément celui que souhaitait le psioniste.

20 — Le psioniste attire l'attention d'une créature puissante du plan astral.





Téléportation programmée

Score de pouvoir :	Int+1
Coût initial :	0
Coût de maintien :	2/heures
Portée :	infini
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	téléportation

Une téléportation programmée intervient quand un événement prédéterminé provoque la téléportation instantanée du psioniste vers un endroit sûr. Après avoir réussi un test de pouvoir, le psioniste doit spécifier où il a l'intention d'aller. Il doit aussi spécifier également très précisément les conditions qui déclencheront la téléportation. Cela peut être tout ce qu'il veut, mais la téléportation ne se déclenchera pas tant qu'il ne sera pas conscient que les conditions sont réunies. Une éruption volcanique à 800 kilomètres de là ne déclenchera pas la téléportation sauf si le personnage a une possibilité de connaître ce fait.

Il y a, par exemple, trois conditions typiques : être réduit à 10 points de vie ou moins, voir un flagelleur mental, et être attaqué par un sort de projectile magique. Quand une de ces conditions prédéterminées est remplie, le personnage se téléporte instantanément vers l'endroit programmé.

Quand la téléportation est déclenchée, le personnage doit avoir assez de PFP restants pour être téléporté à cet endroit, car il paye le coût comme s'il effectuait une téléportation normale (voir téléportation). Il doit aussi faire un test de téléportation, avec les pénalités basées sur la distance parcourue. Si le test de pouvoir échoue, la téléportation programmée aussi.

Aucun PFP n'est dépensé quand le déclenchement est défini, mais le personnage dépense deux points par heure simplement pour maintenir la programmation. Cette dernière reste effective jusqu'à ce que le personnage cesse de payer le coût de maintien.

Score de pouvoir — Le personnage peut ignorer les pénalités de distance au score de pouvoir.

20 — Pas d'autre effet.



Voyage onirique

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	1/40 km
Coût de maintien :	na
Portée :	800 km
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Le voyage onirique est un puissant moyen, mais peu sûr, de se déplacer. Le voyageur se déplace dans ses rêves, et se réveille où ses errances nocturnes l'ont conduit. Il peut même emmener d'autres personnages avec lui, bien que cela soit plus difficile que de voyager tout seul (voir "Passagers" ci-dessous).

Pour utiliser le voyage onirique, le psioniste doit dormir. Une fois endormi, il commence à élaborer un rêve qui implique un voyage à partir de sa localisation actuelle vers la destination voulue. Au commencement du voyage, le MD fait secrètement un test de pouvoir pour le personnage. Si le test est réussi, le psioniste atteindra sa destination. S'il échoue, le personnage échouera de 10% par point au dessus de son score de pouvoir.

Si le MD le désire, ce test de pouvoir est tout ce qui est nécessaire pour traiter le voyage onirique durant la partie. Cependant, il est bien plus satisfaisant de jouer réellement le rêve. Le joueur crée un environnement et décrit ses intentions, le MD l'interrompant pour changer des choses arbitrairement, et placer des obstacles sur le chemin du personnage. Si le personnage les surmonte et résout les problèmes d'une manière inventive, le MD peut lui donner un bonus à son test de pouvoir. Si le rêve est morne et sans vie, le MD peut également pénaliser le test.

Le MD doit se rappeler que c'est un rêve ; le terrain du voyage peut ne pas ressembler à un terrain réel, le personnage peut être complètement différent, et le monde totalement étrange. La longueur du voyage dans le rêve doit être cependant approximativement la même que celle correspondant à la distance réelle, et la destination finale doit être au moins similaire à la destination réelle. De telles aventures oniriques devraient minimiser les combats et maximiser les problèmes, les énigmes, et l'atmosphère surréelle. Si un combat intervient, il n'a pas d'effets physiques sur le personnage, mais si ce dernier est tué, il se réveille, près de là où il a commencé. Tous les voyages oniriques mettent approximativement huit heures pour être accomplis, qu'ils soient réussis ou non.

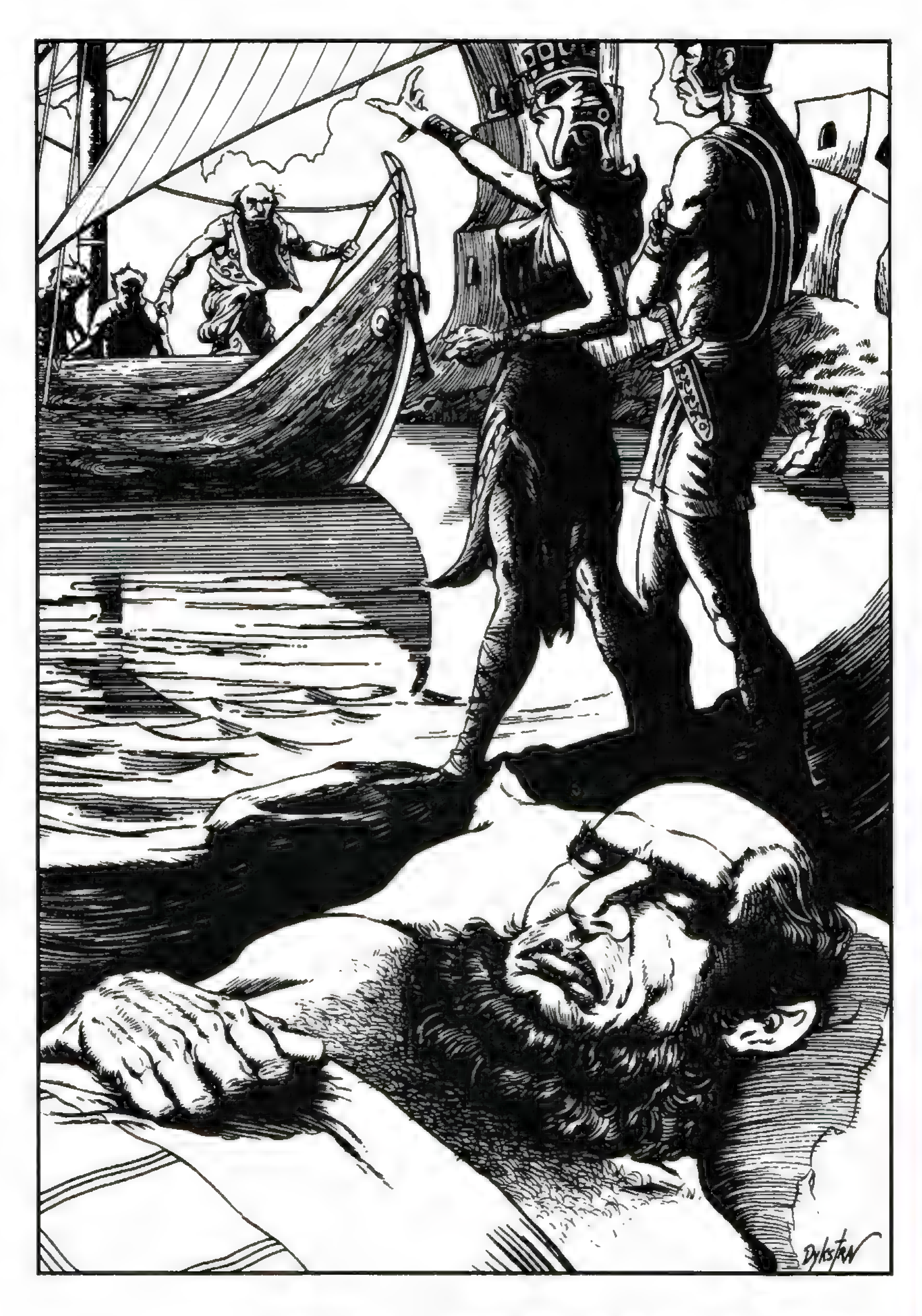
Passagers : Le psioniste peut emmener avec lui dans le rêve d'autres personnages. Son score de pouvoir est réduit d'un point par passager emporté. Les passagers doivent également être endormis. Un seul test de pouvoir embarque tout le monde dans le voyage onirique. Le psioniste doit payer le coût en PFP du voyage individuellement pour chaque personnage l'accompagnant dans le rêve.

Les animaux intelligents peuvent également être emmenés dans le rêve, mais les animaux normaux (chevaux, chiens, faucons, ou quoi que ce soit d'autre) sont très difficiles à emmener. Le psioniste doit faire un test de pouvoir séparé pour chaque animal, son score de pouvoir étant divisé par deux, arrondi à l'entier inférieur, quand il le fait.

Quand les voyageurs oniriques atteignent leur destination, ils se réveillent. A l'endroit où ils dormaient, leurs corps et tout l'équipement porté ou emporté, s'évanouissent. Au même moment, ils se matérialisent à leur nouvelle localisation, toujours dans la position de sommeil, mais totalement éveillés.

Score de pouvoir — Pas d'effet supplémentaire.

20 — Le rêve est un cauchemar. Le psioniste doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sous peine de sembler comme mort jusqu'à ce qu'il soit frappé violemment.



Voyage onirique : cinq passagers appareillent pour une croisière de trois heures...



Télépathie

Sciences télépathiques

Domination

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	variable
Portée :	30 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Avec la domination, un psioniste peut projeter des signaux depuis son esprit vers l'esprit d'une autre personne ou d'une créature. Il en résulte que le sujet est forcé de faire à peu près tout ce que désire le psioniste. Le sujet dominé sait ce qui se passe, mais ne peut résister à la volonté du psioniste. Les commandes sont données mentalement et automatiquement.

Les caractéristiques de la victime ne sont ni augmentés ni diminués par ce pouvoir. Le sujet peut être forcé d'utiliser n'importe quel pouvoir ou capacité dont il dispose normalement — en supposant que le psioniste les connaisse. La domination ne révèle pas les faits ou les secrets de la victime.

Dès que la domination est tentée, la victime fait un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle le réussit, elle n'est pas dominée. Si elle échoue, elle tombe sous le contrôle du psioniste. Cependant, si la victime est forcée par la suite de faire quelque chose de complètement répugnant (contraire à son alignement), elle peut faire un autre jet de sauvegarde pour regagner sa volonté propre.

La domination peut réclamer un prix élevé en PFP. Le coût pour établir et maintenir ce pouvoir est le double du coût nécessaire pour contacter la victime.

Score de pouvoir — Le coût de maintien est divisé par deux.

20 — La victime sait que quelqu'un tente de la dominer.

Domination de masse

Score de pouvoir :	Sag -6
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	variable
Portée :	40 m
Temps de préparation :	2
Zone d'effet :	jusqu'à 5 créatures
Pré-requis :	lien spirituel, contact, domination

Ce pouvoir est identique à la domination sauf que le psioniste peut contrôler simultanément jusqu'à cinq créatures. Chacune doit être contactée et dominée individuellement. Le coût de maintien — deux fois le niveau ou le nombre de dés de vie de la victime — doit être payé pour chaque créature dominée.

Score de pouvoir — La portée est étendue à 100 mètres.

20 — Les cibles prévues sont conscientes des efforts du psioniste.

Abréviations

Les modes de défense ou d'attaque télépathiques portent souvent les abréviations suivantes, en particulier dans les descriptions de monstres ou de personnages :

Modes d'attaque	**Modes de défense**
CE = Cinglement de l'ego	BM = Barrière mentale
EP = Ecrasement psychique	BP = Bouclier de la pensée
EC = Excitation du ça	FI = Forteresse intellectuelle
PM = Pression mentale	NS = Néant spirituel
SP = Souffle psionique	TV = Tour de la volonté de fer



Echange de personnalité

Score de pouvoir :	Con -4
Coût initial :	contact +30
Coût de maintien :	na
Portée :	touché
Temps de préparation :	3
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Certains psionistes peuvent littéralement se mettre dans la peau d'un autre homme (ou femme). Cette science permet au psioniste d'échanger son esprit avec celui de quelqu'un d'autre. En effet, ils changent de corps, l'esprit de l'autre personne habitant le corps du psioniste. Le changement est permanent, durant jusqu'à ce que le psioniste utilise ce pouvoir pour inverser le processus.

Chaque personnage gagne les traits physiques de l'autre. Cependant, les deux esprits conservent leurs propres connaissances et leurs traits fondés sur le savoir. Par exemple, un télépathe qui échange son esprit avec celui d'un guerrier du 10ème niveau, obtient un corps qui a les points de vie et les traits physiques d'un guerrier (Force, Constitution et Dextérité). Mais il garde son propre TAC0, ses compétences et ainsi de suite.

Le changement s'accomplit en un tour, mais le processus est véritablement traumatisant. A la fin du tour, les deux personnages doivent faire un jet de choc métabolique en utilisant leur nouvelle Constitution. Un personnage échouant à ce jet est plongé dans le coma pendant 1 à 100 heures.

Les corps qui connaissent un échange de personnalité tendent à dégénérer. Les deux personnages doivent faire un jet sous la Constitution chaque jour. Si un jet échoue, le personnage concerné perd un point de Constitution. Si la Constitution tombe à 0, il meurt.

Cette perte de Constitution est temporaire, mais elle ne s'inverse pas tant que les personnalités n'ont pas réintégré leurs corps d'origine. A partir de ce moment, les deux corps récupèrent un point de Constitution par jour jusqu'à ce qu'ils aient atteint leurs scores initiaux.

Le psioniste ne perd pas ses pouvoirs psioniques si sa Constitution passe en dessous de 11. Cependant si un score de pouvoir est basé sur la Constitution — comme le score de celui-ci — il diminue parallèlement.

Score de pouvoir — Les jets de choc métabolique réussissent automatiquement, et les tests de Constitution ne sont faits qu'une seule fois par semaine.

20 — Le psioniste tombe dans le coma pendant 1d100 heures.

Expulsion

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	variable
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

L'expulsion est la dernière défense contre un contact non désiré. Si un psioniste a forcé un contact avec un autre esprit ou s'est vu accordé le contact et est en train de faire des choses qu'il ne devrait pas, il peut être expulsé.

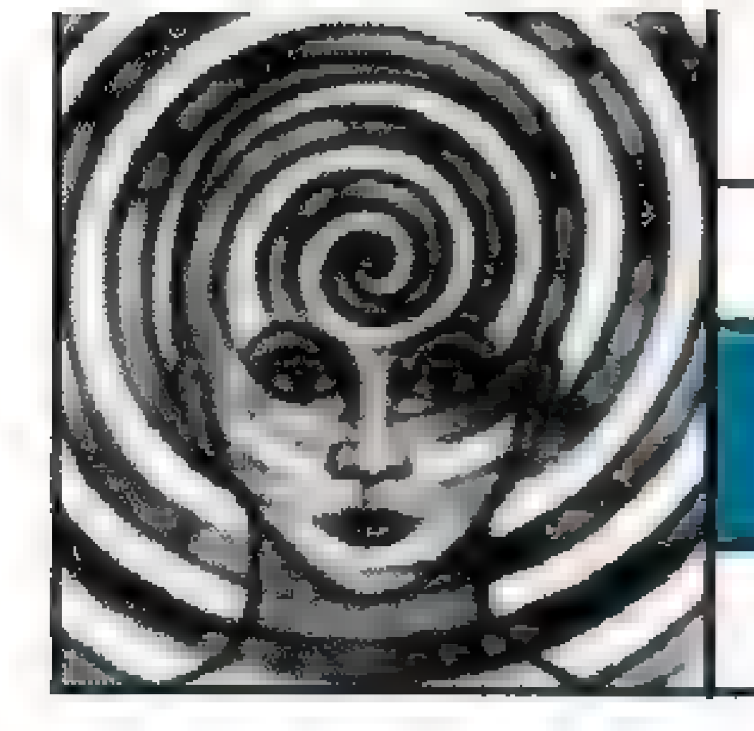
Le coût de l'expulsion est deux fois le score de pouvoir de contact de l'adversaire (même si le contact a été établi par un combat).

L'expulsion est risquée pour l'utilisateur. Si le résultat du test de pouvoir est de 8 ou moins, consultez la table ci-dessous pour voir les effets secondaires subis par le psioniste.

1 Perte de l'accès à toutes les sciences pendant 1d10 heures.
2 Perte de l'accès à une discipline, choisie par le MD pendant 1d10 heures.
3 Perte de 1d10+10 PFP supplémentaires.
4 Perte de 1d10 PFP supplémentaires.
5 perte de 1 point de Constitution de manière permanente.
6 perte de 1d10 points de vie.
7 rupture d'une portion de contact (une attaque réussie la rétablit).
8 Rupture de deux portions de contact (deux attaques réussies les rétablissent).

Score de pouvoir — Lancez 1d6 sur la table ci-dessus, le résultat s'appliquant à la créature expulsée.

20 — L'expulsion échoue, mais le psioniste lance quand même 1d6 sur la table ci-dessus.



Invisibilité supérieure

Score de pouvoir :	Int -5
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	5/round/créature
Portée :	100 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	lien spirituel, contact, invisibilité

L'invisibilité supérieure est très similaire à l'invisibilité (voir page 87), mais elle masque complètement le personnage. Le psioniste n'émet pas de son et n'a pas d'odeur, bien qu'on puisse le percevoir par le toucher. S'il attaque quelqu'un physiquement, il brise automatiquement le contact avec ce personnage.

Score de pouvoir — Les adversaires affectés par ce pouvoir ne peuvent détecter le psioniste, même s'il les touche ou les attaque physiquement.

20 — Toute personne contactée devient consciente de la présence du psioniste et de son désir d'être invisible.

Lien du destin

Score de pouvoir :	Con -5
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	5/tours
Portée :	3,2 km
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Ce pouvoir permet au télépathe d'entrelacer son destin avec celui d'une autre créature. Si l'une des deux créatures connaît la douleur, l'autre aussi. Quand l'une perd des points de vie, l'autre perd le même montant. Si l'une des deux meurt, l'autre doit réussir immédiatement un jet de sauvegarde contre la mort pour éviter le même destin.

Score de pouvoir — La portée est illimitée.

20 — Régression sociale. Le psioniste perd 1d6 points de charisme pendant un jour.

Lien spirituel

Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	8/round
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	contact

Le lien spirituel permet à l'utilisateur de communiquer sans paroles avec n'importe quelle créature intelligente qu'il peut contacter (intelligence de 5 minimum, selon des critères humains). C'est une communication à double sens. Ce n'est pas identique à une lecture spirituelle, car le psioniste ne fait pas que recevoir les pensées que l'autre veut bien lui envoyer. Le langage ne constitue pas une barrière. La distance affecte la capacité télépathique pour prendre contact, mais n'a pas d'autre effet (voir "Contact").

Score de pouvoir — Le lien spirituel permet d'obtenir une réponse à une question (voir "Sonde").

20 — Le psioniste doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification, sous peine d'être étourdi pendant 1d4 rounds.

Scellés mentaux

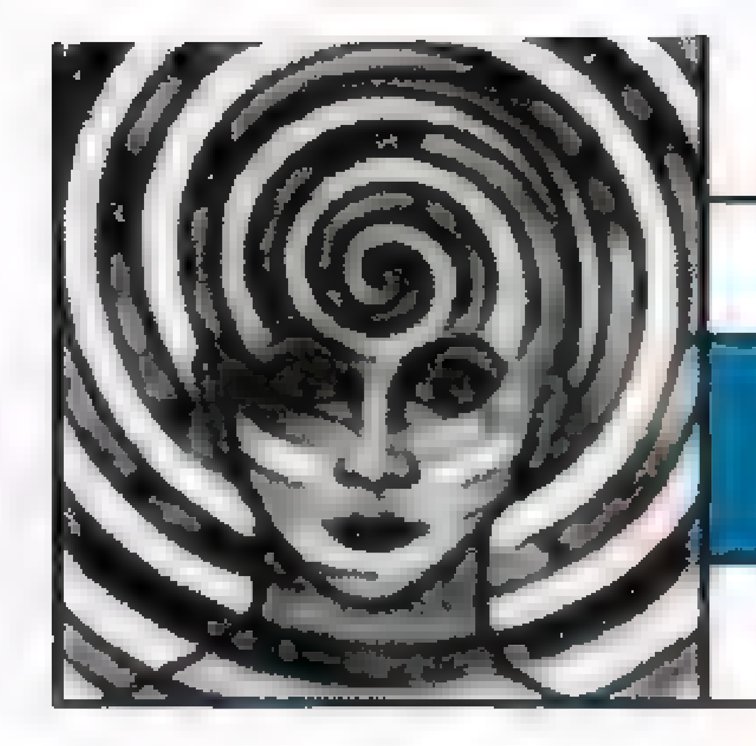
Score de pouvoir :	Int -6
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	8/round
Portée :	touché
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Les scellés mentaux sont une forme grossière de chirurgie psychique qui affecte le QI du sujet (c'est comme une lobotomie temporaire). Le télépathe isole systématiquement des portions de l'esprit du sujet, rendant inaccessible le savoir qui y est contenu.

Quand des scellés mentaux sont tentés, la victime fait un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle le réussit, les scellés mentaux sont contrecarrés pendant un round, le psioniste pouvant réessayer au round suivant.

Chaque round sous scellés entraîne deux importants effets immédiats. D'une part, il réduit d'un





point les scores d'Intelligence et de Sagesse de la victime. D'autre part, il enlève un niveau d'expérience ou un dé de vie.

Ces réductions ont un impact considérable. Tous les personnages peuvent perdre des langages et des compétences, ainsi que des ajustements de défense magique. Les niveaux d'expérience et les dés de vie perdus affectent tout sauf les points de vie. La victime garde tous ses points de vie, sans tenir compte de ce qui a été effacé de son esprit.

L'Intelligence et la Sagesse perdues affectent les magiciens et les clercs, comme si cette perte était permanente. Les clercs perdent leurs bonus de sort, leurs chances d'échec aux sorts augmentent, et finalement ils ne peuvent plus lancer de sorts. Les magiciens subissent une réduction de leur niveau maximum de sort, de leurs chances d'apprendre les sorts, et de leur nombre maximum de sorts par niveau.

Quand le nombre de sorts disponibles à un niveau donné de sorts diminue, un personnage doit faire un test de caractéristique avant de tenter de lancer un sort de ce niveau. Les magiciens font un test d'Intelligence, les clercs un test de Sagesse. Si le test est réussi, le personnage peut lancer le sort. S'il échoue, il a oublié le sort, et ne peut lancer aucun sort pendant ce round.

Les scellés mentaux ne font qu'isoler l'information ; ils ne l'effacent pas. Tous les niveaux d'expérience et points de Sagesse ou d'Intelligence mis sous scellés peuvent être récupérés par l'intermédiaire de la chirurgie psychique (une science métapsionique).

Ce pouvoir n'a pas d'effet contre les créatures sans caractéristiques et sans dés de vie.

Score de pouvoir —La victime ne dispose pas de jet de sauvegarde.

20 — Le pouvoir affecte le psioniste au lieu de sa victime désignée.

Sonde

Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	9/round
Portée :	2 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, ESP

La sonde est similaire à la ESP (une dévotion télépathique), mais elle permet aux psionistes de creuser plus profond dans le subconscient du sujet. Si ce dernier manque son jet de sauvegarde contre les sorts, toute sa mémoire et toutes ses connaissances sont alors accessibles au sondeur — depuis des souvenirs profondément enfouis sous la surface à ceux toujours frais dans l'esprit du sujet. L'information obtenue n'est pas nécessairement vraie, mais elle est vraie autant que puisse le savoir le sujet.

Le télépathe peut apprendre une réponse à une question par round. Les MD ont une certaine liberté discrétionnaire dans la détermination de ce rythme. Si les questions du télépathe (ou les réponses) deviennent trop compliquées, chacune peut prendre plus d'un round pour être résolue.

Les télépathes peuvent sonder un sujet qui est conscient, aussi bien qu'un sujet qui résiste. Une sonde peut même être réalisée au milieu d'une mêlée, pourvu que le télépathe soit assez près. Si un magicien ou un prêtre sondé tente de lancer un sort, le télépathe sait qu'un sort va être lancé et en connaît les effets généraux.

Score de pouvoir — Deux questions peuvent être posées par round, et le psioniste connaît la validité des réponses.

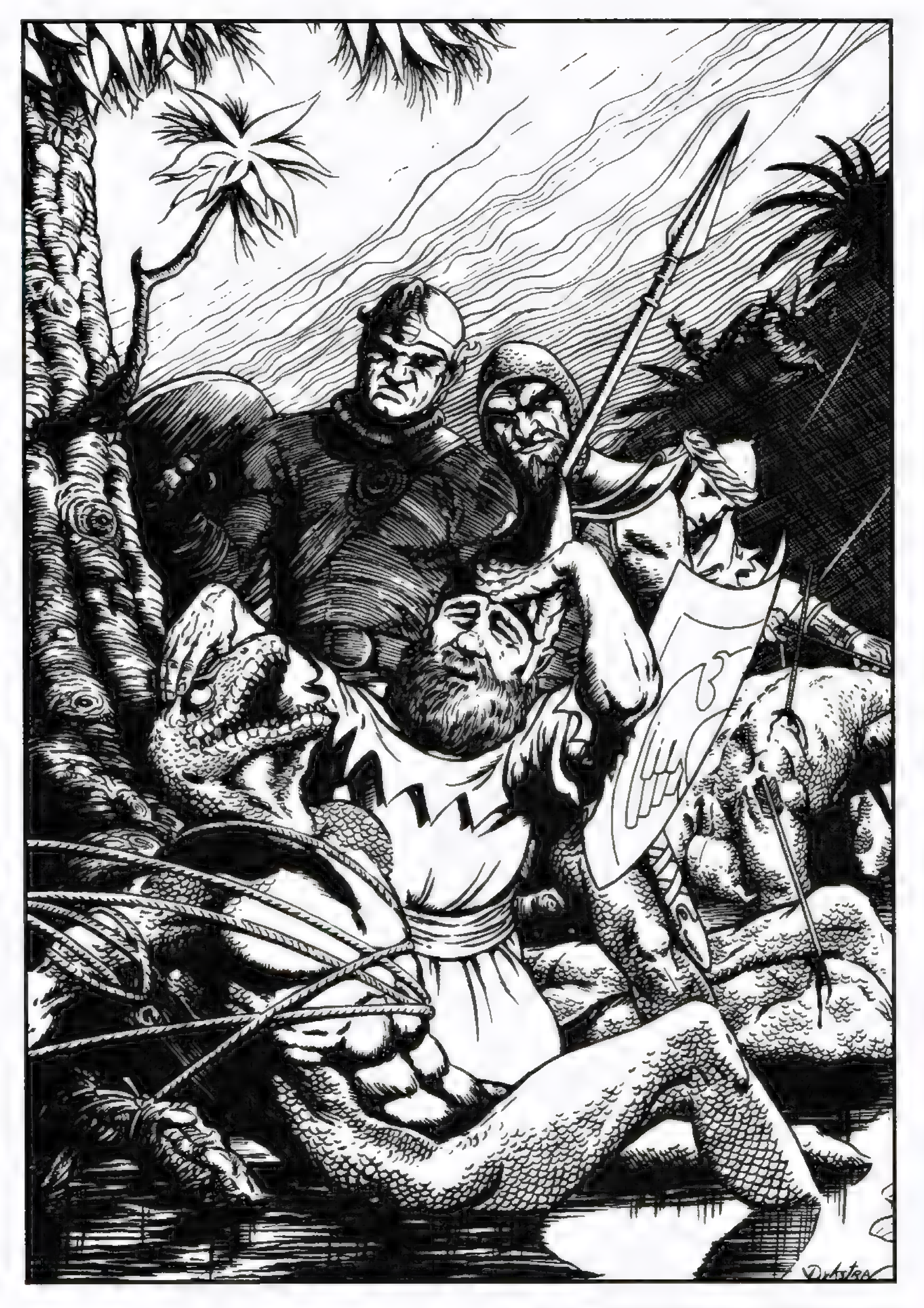
20 — Le sujet sait qu'une sonde a été tentée et cela ne lui plaît guère.

Souffle psionique

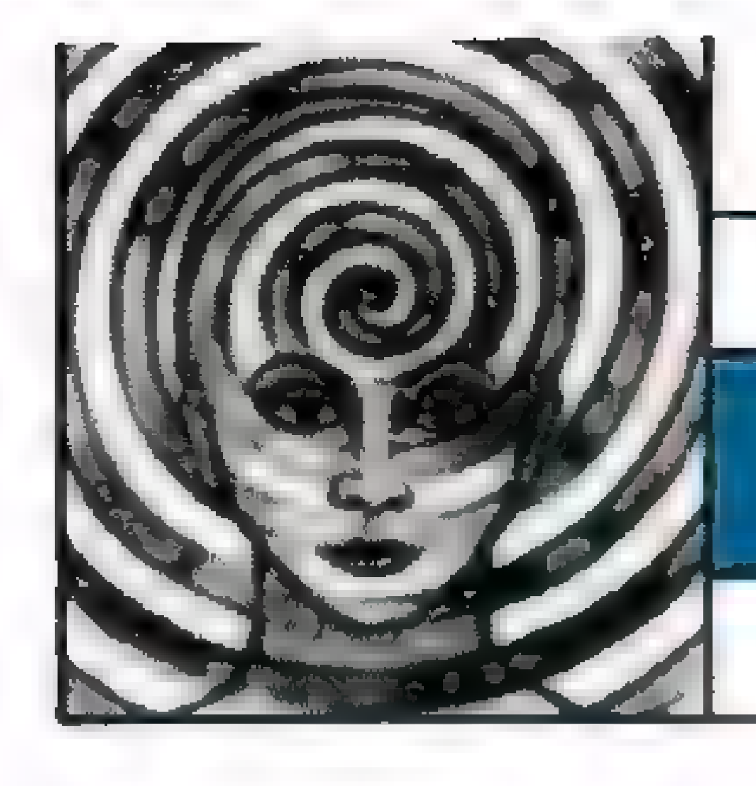
Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	10
Coût de maintien :	na
Portée :	20/40/60 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	télékinésie

Le souffle psionique est une vague de force cérébrale qui peut bousculer l'esprit de quelqu'un comme pourrait le faire une nouvelle traumatisante. C'est l'une des cinq attaques télépathiques utilisées pour établir un contact avec un autre psioniste (le souffle psionique d'un illithid n'est pas le même).

Si le pouvoir est utilisé contre un esprit qui a déjà été contacté, le sujet doit faire un jet de sauvegarde contre la mort. Un échec signifie une perte de 80% de ses points de vie restants, mais seulement dans



Sonde : nous avons les moyens de vous faire penser..



son esprit. Les points de vie sont toujours là ; il pense simplement qu'ils sont perdus. Il s'évanouira quand les 20% de points de vie restants seront perdus (dans son esprit), mais ne mourra pas à moins qu'ils ne soient tous réellement perdus. Dans tous les cas, cet effet disparaît après six tours. A ce moment, un personnage inconscient se réveillera.

Ce pouvoir a trois portées : courte, moyenne, et longue. A moyenne portée, le score de pouvoir est réduit de deux. A longue portée, il est réduit de cinq.

Score de pouvoir — La victime échouant à son jet de sauvegarde s'évanouit pendant un tour.

20 — Pas d'autre effet.

Tour de la volonté de fer

Score de pouvoir :	Sag -2
Coût initial :	6
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	1 m
Pré-requis :	aucun

La tour de la volonté de fer est l'une des cinq défenses télépathiques contre un contact non désiré. Elle se fonde uniquement sur le surmoi pour construire un havre inattaquable pour son cerveau.

Comme la forteresse intellectuelle (une dévotion télépathique), la tour de la volonté de fer a une zone d'effet qui s'étend au-delà de l'esprit du psioniste. Mais à 90 cm, cela demeure très limité.

Un psioniste peut initialiser un autre pouvoir psionique pendant le round durant lequel il utilise la tour de la volonté de fer.

Score de pouvoir — La zone d'effet augmente de 3 mètres.

20 — Le psioniste est perdu à l'intérieur de lui-même et ne peut engager d'activité psionique pendant 1d4 heures.



Dévotions télépathiques

Amplification de phobie

Score de pouvoir :	Sag -2
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	4/round
Portée :	illimité
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Ce pouvoir permet au psioniste de pénétrer à l'intérieur de l'esprit de quelqu'un et de découvrir sa plus grande peur, puis de l'amplifier à un point où elle devient irrationnelle. Une victime qui échoue à son jet de sauvegarde contre les sorts croit qu'elle est immédiatement menacée par l'objet de sa peur, même si cela est complètement absurde. Un personnage peut par exemple avoir peur de chuter et il peut être convaincu qu'il tombe d'une falaise à tout moment — même s'il est dans une prairie s'étendant à perte de vue — à moins qu'il ne se tienne absolument immobile.

La réaction d'un personnage effrayé dépend de sa peur. Il se défendra s'il est attaqué (à moins que se défendre soit lié d'une certaine manière à sa phobie). Un magicien peut se téléporter au loin ou utiliser d'autres sorts pour garantir sa sécurité. Les autres personnages peuvent se figer sur place ou fuir pour sauver leur vie. Mais toutes ces actions devront être gérées dans le sens de la protection contre l'objet ou la situation effrayante.

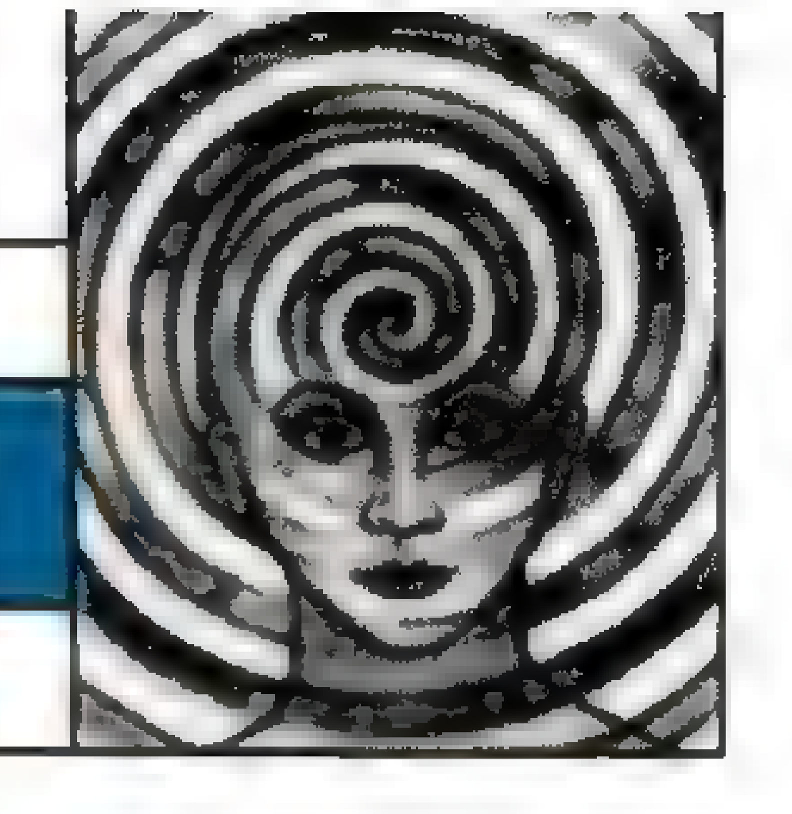
Cette peur dure aussi longtemps que le psioniste maintient son effet. Une fois qu'il arrête, elle se dissipe pour revenir à des proportions normales, laissant probablement le personnage légèrement secoué et plus que légèrement chagriné.

Score de pouvoir — Le jet de sauvegarde de la cible contre les sorts échoue automatiquement.

20 — Le sujet n'a pas de phobie détectable.

Attirance

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	8/round
Portée :	200 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact



L'opposé d'aversion (voir ci-dessous), ce pouvoir crée chez le sujet une attirance irrésistible pour une personne ou une chose particulière — qui peut être un objet, une créature, une action ou un événement. Une victime de ce pouvoir fera tout ce qui lui semble raisonnable pour rester proche de l'objet de son attirance.

Le mot clé est "raisonnable". La victime est complètement fascinée, mais elle n'est pas sujette à une obsession aveugle. Elle ne sautera pas dans un feu ou du haut d'une falaise, par exemple, ni ne grimpera dans les bras d'une tarasque (une machine à tuer bipède). Elle peut toujours reconnaître le danger, mais elle ne fuira pas, à moins que la menace ne soit importante et immédiate. Et, si le danger n'est pas apparent (comme du poison dans un gobelet de vin), la victime pourrait aisément se détruire dans la poursuite de l'objet de son attirance.

Score de pouvoir — Les effets confinent à l'obsession ; la victime prend de sérieux risques.

20 — Pas d'effet supplémentaire.

Aversion

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	8/tours
Portée :	200 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

La victime de ce pouvoir est prise d'une aversion envers une personne, un lieu, une action ou un événement particulier. Elle fera tout ce qu'elle peut pour éviter l'objet de son aversion. Elle ne l'approchera pas à moins de 20 mètres, et si elle se trouve déjà à moins de 20 mètres, elle fuira à la première occasion.

L'aversion est ancrée dans le cerveau de la victime pendant 1 tour. Elle ne peut être maintenue pendant un autre tour, à moins que le psioniste maintienne le contact pendant tout cette période.

Score de pouvoir — L'objet de l'aversion affecte la victime comme un sort de terreur.

20 — Pas d'effet supplémentaire.

Barrière mentale

Score de pouvoir :	Sag -2
Coût initial :	3
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

La barrière mentale est l'une des cinq défenses télépathiques contre un contact non désiré. C'est un mur bien construit de pensées répétitives qui n'expose qu'une seule petite zone de l'esprit en même temps.

Un psioniste peut initialiser un autre pouvoir psionique dans le round durant lequel il utilise barrière mentale.

Score de pouvoir — Le contact durant ce round et le suivant est impossible.

20 — La barrière échoue, et la tentative mentale interrompt tout pouvoir actuellement en action.

Bouclier de la pensée

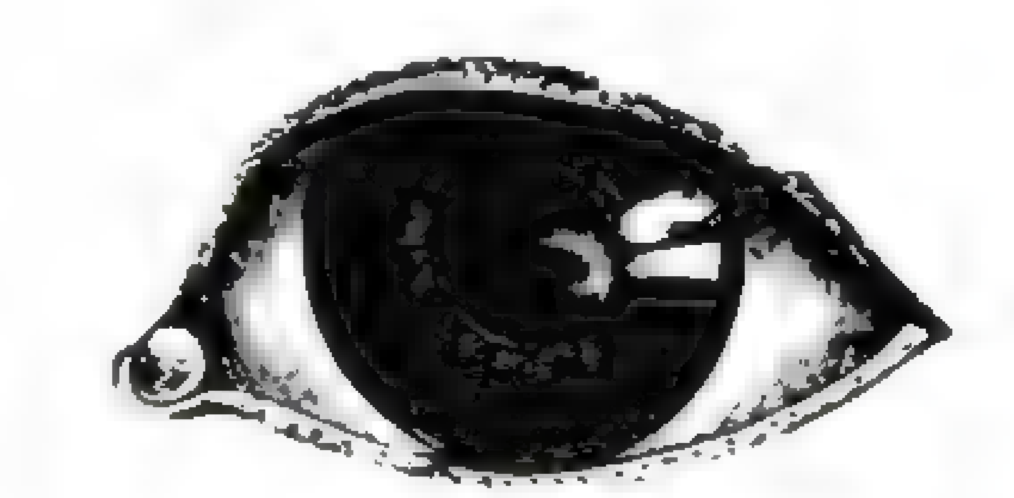
Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	1
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

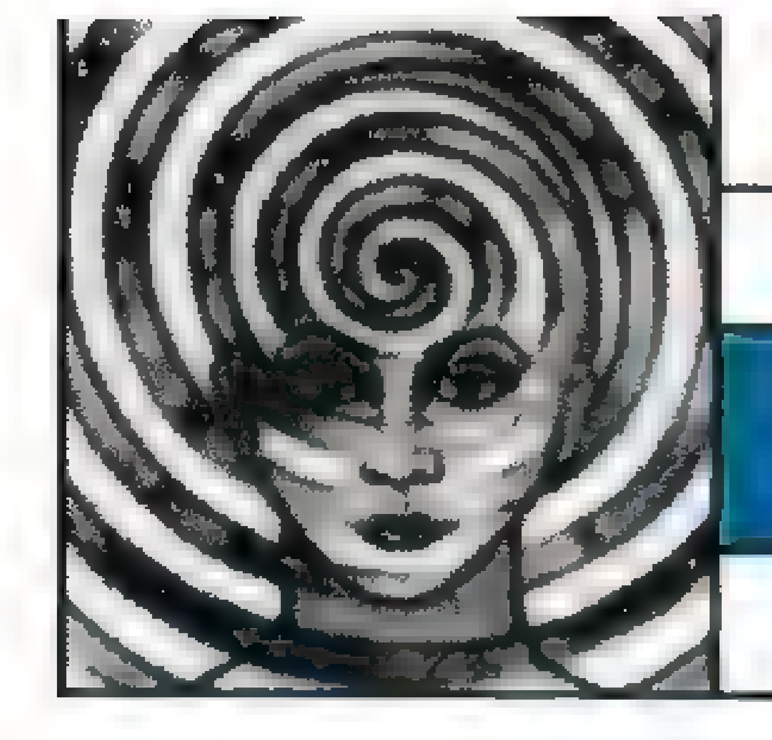
Le bouclier de la pensée est l'une des cinq défenses télépathiques contre un contact non désiré. Il voile l'esprit en en cachant en premier lieu une partie, puis une autre.

Un psioniste peut initier un autre pouvoir psionique pendant le round durant lequel il utilise le bouclier de la pensée.

Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

20 — Pas d'autre effet.





Cinglement de l'ego

Score de pouvoir : Sag -3
Coût initial : 4
Coût de maintien : na
Portée : 40/80/120 m
Temps de préparation : 0
Zone d'effet : un individu
Pré-requis : lien spirituel, contact

Le cinglement de l'ego est l'une des cinq attaques télépathiques utilisées pour établir le contact avec un autre esprit psionique (voir Chapitre 2). Le pouvoir attaque l'ego de la victime, la laissant avec un sentiment d'infériorité et de manque de valeur. Si il est utilisé contre un esprit contacté, la cible est étourdie pendant 1 à 4 rounds, pendant lesquels tous ses jets (attaques psioniques, attaques de mêlée, jets de sauvegarde, etc.) sont pénalisés de 5 points (ou 25%). De plus, elle ne peut lancer aucun sort d'un niveau supérieur au troisième.

Ce pouvoir a trois portées : courte, moyenne et longue. A moyenne portée, le score de pouvoir du psioniste est réduit de deux points. A longue portée, il est réduit de cinq.

Score de pouvoir — Pas d'effet supplémentaire.

20 — Pas d'effet supplémentaire.

Conscience de l'incarnation

Score de pouvoir : Sag -4
Coût initial : contact
Coût de maintien : 13/round
Portée : illimitée
Temps de préparation : 0
Zone d'effet : un individu
Pré-requis : contact

En appliquant ce pouvoir à un autre personnage, le psioniste peut avoir la connaissance des vies passées de celui-ci. Une vie passée peut être explorée par round, en commençant avec les personnalités les plus puissantes (en générale elles sont aussi les plus fameuses, mais pas toujours).

Le psioniste connaît également immédiatement combien de fois cette personnalité particulière a été tuée et rappelée à la vie. C'est aux joueurs d'introduire ce genre d'informations dans le jeu.

Score de pouvoir — Toute l'information sur les vies passées est obtenue en une rapide bouffée mentale.

20 — Vaincu, le psioniste tombe en transe jusqu'à ce qu'il soit secoué ou frappé — ou pendant 1d4 heures, selon ce qui survient en premier.

Contact

Score de pouvoir : Sag
Coût initial : variable
Coût de maintien : 1/round
Portée : spécial
Temps de préparation : 0
Zone d'effet : un individu
Pré-requis : aucun

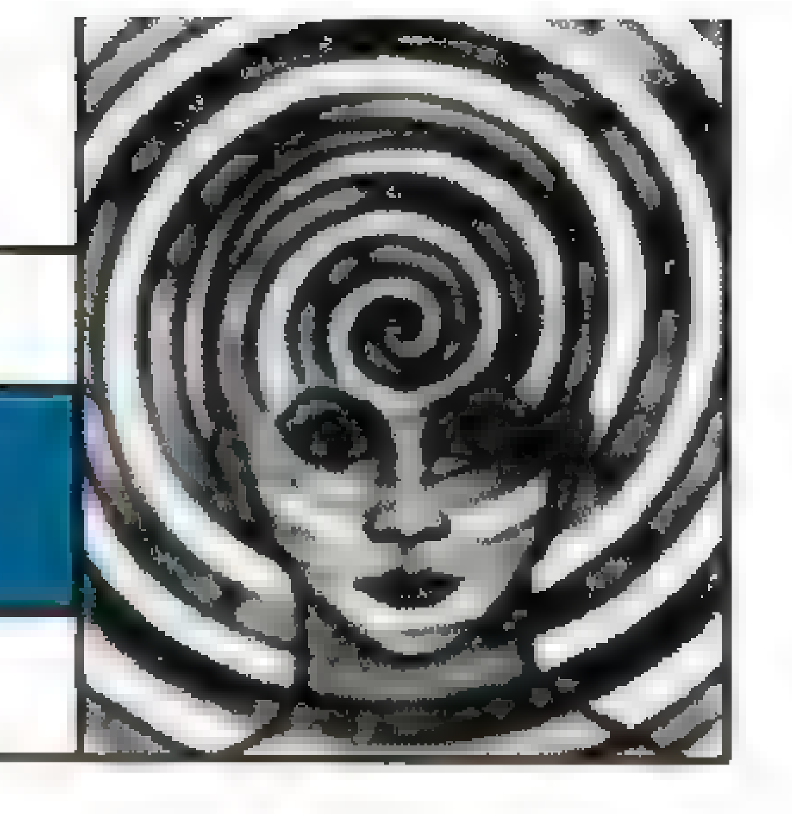
Un contact doit être établi avant que tout pouvoir télépathique puisse être virtuellement utilisé sur un autre personnage ou une autre créature. Ce pouvoir n'est rien d'autre que ce que signifie son nom — un contact entre l'esprit du télépathe et celui d'un autre personnage ou d'une autre créature. Il ne permet pas en lui-même une communication ; il est simplement la condition indispensable pour d'autres échanges télépathiques.

De nombreux pouvoirs télépathiques indiquent "contact" en guise de coût initial. Cela signifie qu'un contact doit avoir été établi lors d'un round précédent pour que ces pouvoirs puissent ensuite être utilisés. Tant que le contact est maintenu, le psioniste peut utiliser d'autres pouvoirs l'exigeant, et même en changer (en utilisant attirance puis lien spirituel sur le même sujet une fois que le contact a été établi, par exemple).

Un psioniste peut maintenir simultanément un contact avec plus d'un sujet à la fois, mais il doit établir chaque contact individuellement, et payer le coût de maintien pour chaque utilisation de ce pouvoir. Par exemple, si un psioniste souhaite inspirer la crainte à deux sujets, il doit établir et maintenir le contact avec chacun séparément.

Une fois que le contact est établi, le coût de maintien est de 1 PFP par round. Le psioniste peut effectuer n'importe quelle autre action pendant qu'il maintient un contact. S'il utilise un autre pouvoir télépathique sur le même sujet pendant qu'il maintient un contact, le maintien de ce dernier pouvoir est gratuit (son coût de maintien est couvert par les autres coûts de pouvoir).

Etablissement du contact : Le coût initial du contact dépend du niveau ou du nombre de dés de vie de la cible, comme cela est indiqué ci-dessous.



1 à 5 niveaux ou dés de vie	3 PFP/round
6 à 10 niveaux ou dés de vie	8 PFP/round
11 à 15 niveaux ou dés de vie	13 PFP/round
16 à 20 niveaux ou dés de vie	18 PFP/round

Un psioniste ne peut contacter un sujet dont il ne sait rien. En d'autres termes, il ne peut utiliser ce pouvoir pour sonder les environs et voir ce qui s'y passe. Il doit soit avoir son sujet en vue, soit connaître particulièrement celle ou celui qu'il cherche. Il ne peut pas, par exemple, tenter de contacter n'importe quel orque pris au hasard qui peut ou non se tenir derrière une porte fermée. Cependant, il peut essayer de tenter de contacter un orque particulier qu'il a déjà vu auparavant.

Si le psioniste échoue dans l'établissement du contact, il peut réessayer au prochain round. L'échec ne signifie pas nécessairement que l'esprit de la cible ne peut être contacté. Il signifie plutôt que la cible n'a pas été trouvée. Le psioniste peut continuer sa recherche.

Plusieurs facteurs peuvent rendre un contact télépathique plus difficile à établir :

- à quelle distance se trouve la cible.
- résistance de la cible — en particulier si c'est un psioniste.
- si la cible est ou non un mammifère intelligent.

Chaque facteur est décrit ci-dessous.

Distance : Plus la distance est grande entre les deux esprits, plus, en général, le contact devient difficile à établir. Si le psioniste peut voir la cible — soit avec sa vision normale, soit par des pouvoirs psioniques — la distance n'est pas un facteur. Si le psioniste ne peut voir la cible, les modificateurs normaux de distance s'appliquent. La simple connaissance de l'endroit où il faut regarder ne constitue pas en soi le fait de "voir la cible".

Distance	Ajustement du score de pouvoir
Champ de vision	0
1,6 km	-1
16 km	-3
160 km	-5
1.600 km	-7
16.000 km	-9

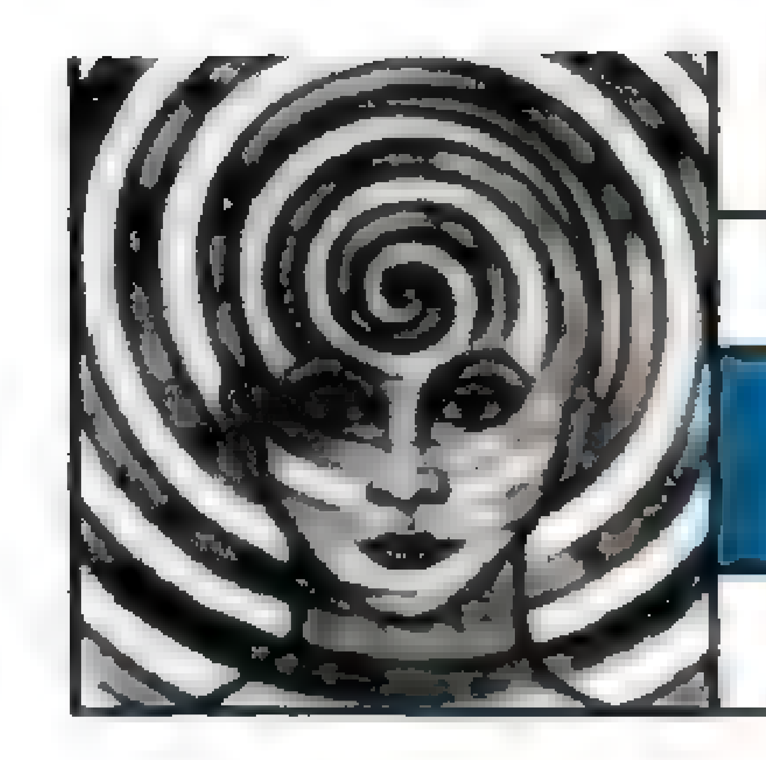
La distance maximale pour établir le contact est de 16.000 km si le psioniste ne peut pas voir son sujet. Mais le contact peut être maintenu à travers n'importe quelle distance ; il n'est pas rompu si le sujet contacté se déplace hors de portée. Il y a une exception : le contact ne peut être étendu au-delà d'une sphère de cristal.

Résistance : Un personnage non entraîné — c'est-à-dire un non psioniste — peut activement résister à l'intrusion, entraînant un ajustement de -2 au score du pouvoir du psioniste. Pour résister, le personnage remplit son esprit d'un barrage de pensées et d'émotions — un peu comme un enfant évite une leçon en se bouchant les oreilles et en hurlant. Par exemple, un personnage peut répéter un poème ad nauseam, ou pousser un cri de guerre. Cependant, même ces efforts ne seront pas efficaces sauf si 1) le personnage est particulièrement résistant à l'intrusion, et 2) la résistance à l'intrusion est sa seule activité. Si le personnage essaye, par exemple, de combattre ou de lancer un sort, sa défense psychique comporte trop de trous pour être utile. Sauf s'il connaît un mode de défense télépathique, quelqu'un ayant un talent natif est aussi vulnérable à ce pouvoir que n'importe quel non psioniste.

Les psionistes (et les créatures ayant des pouvoirs psioniques) y sont bien plus résistants. En fait, ce pouvoir ne fonctionne pas contre eux à moins qu'ils ne baissent intentionnellement leurs défenses naturelles. Ils doivent permettre à un autre psioniste d'utiliser le contact sur eux, et peuvent exclure certains contacts tout en restant ouverts à d'autres. Si un psioniste résiste, le contact ne peut être établi que par des attaques mentales : écrasement psychique, cinglement de l'ego, excitation du ça, pression mentale, ou souffle psionique. Voir Chapitre 2, "Combat Psionique", pour plus d'informations.

Sujets inhabituels : Le contact peut également être établi avec des esprits non humains, même des plantes. Plus le sujet est éloigné des mammifères, plus le contact devient difficile à établir. Les ajustements qui affectent les scores de pouvoir sont donnés ci-dessous.

Ordre biologique	Ajustement du score de pouvoir
Mammifères (sauf marsupiaux)	-1
Marsupiaux	-2
Oiseaux	-3
Reptiles, amphibiens	-4
Poissons	-5
Arachnides, insectes	-6
Monstres	-7
Plantes	-8



Ces ajustements viennent en supplément de tout ajustement applicable en fonction de la distance. Cela signifie que contacter une plante ou un monstre éloigné constitue au mieux une affaire incertaine.

Rupture du contact : Le contact n'est pas coupé tant que le psioniste ne le rompt pas (échec dans le maintien). Si la personne contactée est un psioniste, elle peut également faire quelque chose pour le briser. Un psioniste peut souvent expulser un intrus non désiré (voir "Expulsion").

Règle optionnelle : Les esprits des créatures très intelligentes sont plus difficiles à saisir. Augmenter le coût du contact en ajoutant le "Nombre de langages" moins deux, comme le montre la Table 4 du Chapitre 1 du Manuel des joueurs. Par exemple, une créature avec 17 en Intelligence connaît six langues. Le coût de contact de l'esprit de cette créature est augmenté de quatre points.

Score de pouvoir — Le contact est maintenu gratuitement pendant quatre rounds.

20 — Un contact ultérieur avec cet esprit est impossible à ce niveau d'expérience.

Crainte

Score de pouvoir :	Cha -2
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	4/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	20 m
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Un psioniste peut utiliser ce pouvoir pour inspirer de la crainte à quelqu'un d'autre. Chaque personnage contacté doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Ceux qui échouent sont mentalement intimidés ; ils sentent la puissance effrayante du télépathe. Ils n'ont aucun désir de le servir ou de devenir ses amis, mais ils ne l'attaqueront pas à moins d'y être forcés (si quelqu'un dit, par exemple, "vous le tuez, ou je vous tue"). Ils feront n'importe quoi pour éviter de mettre en colère ou d'inquiéter le psioniste. Ils l'éviteront complètement si possible, et profiteront de la première occasion pour le fuir.

Score de pouvoir — Les jets de sauvegarde échouent automatiquement.

20 — Tous les personnages contactés voient le psioniste comme pathétique et ridicule.

Détection de la vie

Score de pouvoir :	Int -2
Coût initial :	3
Coût de maintien :	3/round
Portée :	100 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	variable
Pré-requis :	aucun

Un télépathe peut détecter la présence de créatures vivantes et pensantes dans une zone limitée. Il doit sonder comme un radar. S'il sonde à courte portée, il peut couvrir un angle large. A longue portée, l'angle est réduit de manière significative. Il peut sonder sur 180 degrés à une portée de 40 mètres, sur 90 degrés à une portée de 60 mètres, et sur 30 degrés à une portée de 100 mètres.

Un round de sondage révélera les humains, les demi-humains, les humanoïdes, les mammifères, ainsi que les monstres de plus de huit de dés de vie. Un second round de sondage détectera les oiseaux, les reptiles, les amphibiens, les poissons, ainsi que les monstres de moins de huit dés de vie. Dans tous les cas, le personnage obtient un décompte précis de toutes les créatures.

Le MD devrait faire le test de pouvoir et garder le résultat secret vis à vis du joueur. Si le psioniste ne détecte rien, le joueur ne saura pas s'il n'y a rien ou si le pouvoir ne fonctionne pas. Si le jet est de 1, le psioniste obtient de fausses informations. Il détecte ce qu'il y a, mais les nombres sont faux à +/- 50%.

Score de pouvoir — Le psioniste peut instantanément détecter tout ce qui se trouve à moins de 150 mètres, et ce dans toutes les directions.

20 — Le télépathe détecte 1d6 créatures qui ne se trouvent pas dans la zone sondée.

Ecrasement psychique

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	7
Coût de maintien :	na
Portée :	50 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel

L'écrasement psychique est l'une des cinq attaques télépathiques utilisées pour établir le contact



avec l'esprit d'un autre psioniste. C'est un assaut massif sur tous les neurones du cerveau, tentant de tous les détruire par une surcharge massive de signaux.

Si cette attaque est utilisée contre n'importe quel esprit contacté par le psioniste, la victime doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie. Un échec coûte 1d8 points de vie à la cible.

Score de pouvoir — Le jet de sauvegarde échoue automatiquement.

20 — La victime est immunisée pendant 24 heures aux prochains écrasements effectués par le psioniste.

Emission de pensées

Score de pouvoir :	Int -1
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	2/round
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	contact

C'est une communication à sens unique, permettant au télépathe d'envoyer ses pensées vers l'esprit de quelqu'un d'autre. Le télépathe peut envoyer des informations ou simplement distraire la cible.

Si la cible est un magicien en train de lancer un sort, elle doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Le magicien applique un ajustement à son jet : la différence entre son Intelligence et le score de pouvoir du télépathe (si l'Intelligence du magicien est supérieure, c'est un bonus, sinon une pénalité). Si le jet de sauvegarde échoue, la concentration du magicien est interrompue et le sort est gâché.

Si la cible distraite est quelqu'un d'impliqué dans une mêlée, elle subit une pénalité de deux points à ses jets d'attaque (mais pas à ses jets de dégâts).

Score de pouvoir — Les magiciens ne peuvent faire de jet de sauvegarde.

20 — Si le récepteur est un ami, il est distrait.

Empathie

Score de pouvoir :	Sag
Coût initial :	contact (ou 1*)
Coût de maintien :	1/round
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	6 x 6 m
Pré-requis :	contact

En utilisant l'empathie, un psioniste peut ressentir les besoins de base, les pulsions, et/ou les émotions générés par n'importe quel esprit. La soif, la faim, la peur, la fatigue, la douleur, la rage, la haine, le doute, la curiosité, l'hostilité, la bonté, l'amour, ainsi que bien d'autres peuvent être ressentis.

* Quand l'empathie est utilisée contre une cible non psionique, le contact n'est pas exigé.

Score de pouvoir — Le sujet de l'émotion est révélé.

20 — La cible sent la tentative.

Ennemis invincibles

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	5/round
Portée :	illimité
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

La victime de cette dévotion croit que tout coup porté contre elle va l'estropier ou la tuer. Même si le coup ne provoque en fait qu'un seul point de dégât, elle pense qu'elle est en train de mourir, et qu'elle ne peut combattre plus longtemps. Elle tombe au sol dans des douleurs horribles.

Un personnage frappé alors qu'il se trouve sous l'effet de ce pouvoir, ne se reprend qu'un tour plus tard, même si le psioniste a cessé de se concentrer sur lui et a tourné son attention ailleurs. Tant que le psioniste était sous l'effet de ce pouvoir pendant que le coup fut porté, il est en dehors du coup pendant 10 rounds.

Même si la victime de ce pouvoir n'est jamais réellement frappée, son comportement changera vraisemblablement. Etant totalement persuadée que le prochain coup va la tuer, elle peut arrêter d'attaquer et juste parer, ou essayer de fuir, voire même aban-



donner, implorant la pitié. Mais, si le personnage n'a pas été frappé, le psioniste doit renouveler son pouvoir tous les rounds, sinon les coups futurs affecteront la victime normalement.

"Ennemis invincibles" peut également fonctionner en mode inverse. En d'autres mots, on peut faire croire à un attaquant que tous les coups qu'il donne sont fatals. La croyance est assez forte pour créer une illusion ; même si l'attaquant égratigne à peine son ennemi, il voit la victime à terre, mortellement blessée. Il continuera à imaginer que l'opposant gît sur le sol jusqu'à ce que ce dernier attaque de nouveau (le fait de savoir qui attaque n'est pas important ; toute attaque brise l'illusion).

Ce mode inverse a plusieurs conséquences. Les personnages qui ont été tués — c'est-à-dire frappés — peuvent simplement sortir du combat, laissant leurs cadavres derrière eux. Ils peuvent également se remettre en position et attaquer de nouveau, obtenant un bonus de +2 au toucher. Une fois que cela est arrivé trois fois, le personnage affecté doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il échoue, il est convaincu que ses ennemis sont impossibles à tuer et réagit en rapport. (Les PJ bien sûr sont libres de réagir comme ils l'entendent).

Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

20 — Pas d'autre effet.

ESP

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	6/round
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	contact

La perception extra-sensorielle, ou ESP, permet au psioniste de lire l'esprit de quelqu'un d'autre (selon le pouvoir décrit ici). Le télépathe ne peut que percevoir les pensées superficielles ou actives. Il ne peut utiliser la ESP pour explorer les souvenirs de quelqu'un ou pour plonger dans son subconscient.

La plupart des créatures intelligentes ont tendance à penser sous la forme de mots, et le langage est ainsi une barrière à la compréhension. Les créatures non intelligentes pensent sous la forme d'images. Les pensées magiques, comme celles d'un magicien en train de lancer un sort, sont également inintelligibles. Cependant, un télépathe peut facilement reconnaître de telles pensées comme faisant partie du processus de lancement de sort.

Score de pouvoir — Le premier round de maintien est gratuit.

20 — Le psioniste est atteint d'un mal de tête à le rendre fou et subit une pénalité de -1 à tous ses scores de pouvoir télépathique pendant une heure.

Excitation du ça

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	5
Coût de maintien :	na
Portée :	60/120/180 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

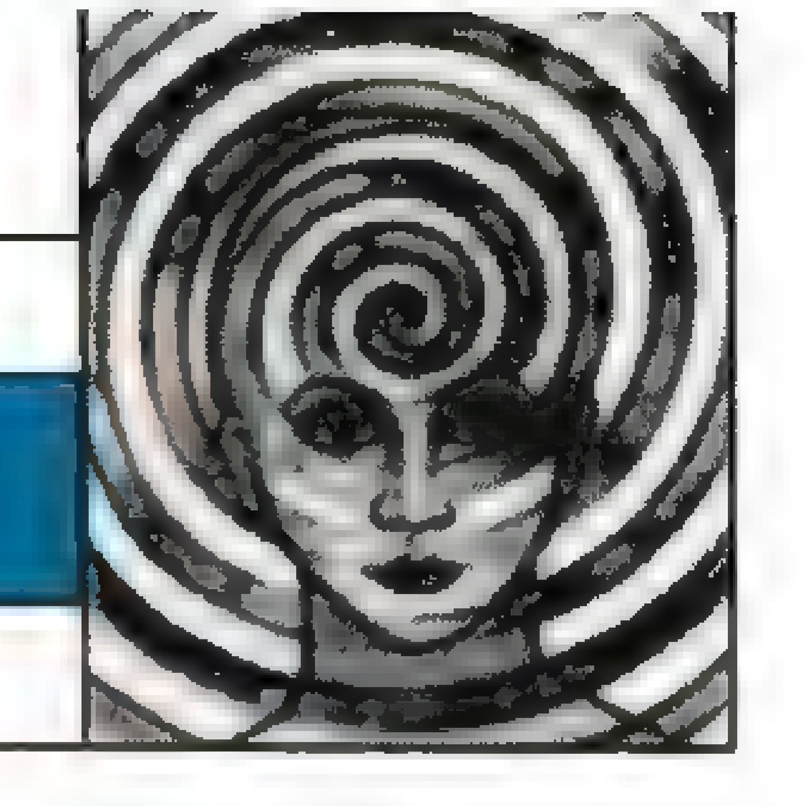
L'excitation du ça est l'un des cinq modes d'attaque télépathique. Il cherche à délivrer le subconscient non contrôlé du défenseur, l'opposant à son surmoi. L'attaque laisse la victime dans un état de tumulte mental.

Techniquement parlant, ce pouvoir la rend totalement folle au moins temporairement. Son ça — le siège de ses besoins primitifs, des instincts animaux, de la cruauté et de la férocité — cherche à la plonger dans une rage de désir et de violence. Son surmoi — le siège de sa conscience morale et de la partie civilisée de son cerveau — lutte pour garder le dessus. Si ce pouvoir est utilisé contre un esprit contacté, la cible ne peut rien faire pendant 1d4 rounds.

L'excitation du ça a trois portées : courte, moyenne, et longue. A moyenne portée, le score de pouvoir du télépathe est réduit de deux. A longue portée, il est réduit de cinq points.

Score de pouvoir — Le ça de la victime triomphe de son surmoi et elle se retourne contre ses alliés pendant 1d4 rounds.

20 — Le ça du psioniste est libéré ; la rage résultante impose une pénalité de -1 à tous ses jets d'attaque et tests de pouvoir pendant un tour.



Fausses impressions sensorielles

Score de pouvoir :	Int -3
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	4/round
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Cette dévotion permet au psioniste de falsifier les perceptions sensorielles de quelqu'un — faisant que la victime pense qu'elle voit, entend, sent, goûte ou touche autrement que normalement. La falsification est quelque part limitée. Aucune perception ne peut disparaître ou être complètement cachée, et tout doit garder sa taille générale et son intensité.

Par exemple, un humain pourrait apparaître comme un nain, mais pas comme un perroquet. Le son d'une porte qui claque pourrait être travesti en coup de tonnerre ou en quinte de toux, mais pas en bruissement de papier. L'huile peut avoir le goût de l'ail mais pas de l'eau.

Score de pouvoir — à peu près n'importe quelle falsification de perception peut être accomplie.

20 — Le psioniste ne peut voir, entendre, ou percevoir d'une autre manière la victime choisie pendant 1d4 rounds, sauf psioniquement.

Forteresse intellectuelle

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	4
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	rayon de 3 m
Pré-requis :	aucun

La forteresse intellectuelle est l'une des cinq défenses télépathiques contre un contact non désiré. Elle fait appel aux pouvoirs du moi et du surmoi pour arrêter les attaques.

A la différence de la plupart des défenses, la forteresse intellectuelle a une zone d'effet s'étendant au delà de l'esprit du psioniste, offrant une protection aux autres esprits se trouvant dans le rayon. Chaque esprit se trouvant dans la zone se défend contre les attaques télépathiques avec le score de pouvoir de la forteresse intellectuelle du psioniste.

Un psioniste peut initialiser un autre pouvoir psionique dans le round durant lequel il utilise la forteresse intellectuelle.

Score de pouvoir — Pas d'effet supplémentaire.

20 — Cette défense est instable et n'est pas réutilisable pendant 1d4 rounds.

Infliger la douleur

Score de pouvoir :	Con -4
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	2/round
Portée :	touché
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Il s'agit d'une forme particulièrement méchante de torture. Elle ne cause pas de blessure réelle au sujet, ne lui laissant ni marque ni cicatrice, mais elle provoque n'importe quelle autre douleur atroce voulue par le télépathe. Seuls les personnages mauvais peuvent apprendre ce pouvoir librement ; les autres voient leur alignement changer progressivement s'ils souhaitent utiliser ce pouvoir.

Si la victime est un PNJ questionné, elle doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie pour résister à cette agonie.

Si le psioniste trouve un moyen d'utiliser ce pouvoir dans un combat, la victime doit également faire un jet de sauvegarde contre la paralysie. Un succès signifie qu'elle serre les dents et qu'elle continue le combat. Un échec entraîne une douleur qui impose une pénalité de quatre points sur les jets d'attaque pendant ce round, ou qui rompt et anéantit un sort.

Score de pouvoir — La douleur est si atroce que la victime s'évanouit pendant 1d10 rounds.

20 — Ce contact particulier est rompu.

Invisibilité

Score de pouvoir :	Int -5
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	2/round/créature
Portée :	100 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact



L'invisibilité psionique diffère significativement de l'invisibilité magique. Pour se rendre invisible, le psioniste doit contacter individuellement chaque esprit qu'il veut abuser. Une fois qu'ils sont tous contactés, il se rend invisible uniquement vis-à-vis d'eux. Il peut toujours se voir, comme peut le faire quiconque n'ayant pas été contacté. Seuls les personnages à moins de 100 mètres du psioniste peuvent être affectés par ce pouvoir.

L'invisibilité est une illusion affectant un ou plusieurs personnages sélectionnés, et non une illusion affectant tout le monde. Le seul changement réel se produit dans les esprits des cibles. Pour cette raison, le psioniste peut rendre n'importe qui invisible — et non uniquement lui-même. Cependant, la créature invisible doit être approximativement de taille humaine (ou plus petite).

Le psioniste doit faire un test de pouvoir séparé pour chaque illusion, et payer un coût de maintien pour chacune. Dans ce cas, l'illusion consiste en une créature ou un personnage invisible à un autre personnage. Par exemple, si un psioniste désire rendre deux choses invisibles à deux personnes, il doit faire quatre tests de pouvoir distincts.

Ce pouvoir n'affecte que la vision. Les observateurs peuvent toujours entendre ou sentir les créatures invisibles.

Score de pouvoir — Le pouvoir fonctionne comme l'invisibilité supérieure (une science télépathique).

20 — Tous les contacts sont rompus.

Lien gustatif

Score de pouvoir :	Con -2
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	4/tours
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Serait-ce le rêve de tout gourmet ? Lien gustatif permet au télépathe de s'immiscer dans les sens gustatifs d'une autre personne ou créature. Le psioniste goûte tout ce que goûte la personne liée.

Si la créature liée ingère du poison, le télépathe doit faire un jet de sauvegarde contre le poison pour éviter un évanouissement et une rupture du lien. Le psioniste ne peut pas être réellement empoisonné par ce biais.

Score de pouvoir — Un lien de l'odorat est également obtenu (ce n'est pas un pouvoir défini).

20 — Le psioniste a un goût amer dans la bouche, mais aucun autre effet n'intervient.

Lien sonore

Score de pouvoir :	Con -2
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	4/tours
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Par le biais d'un lien sonore, le télépathe exploite le système auditif d'un autre personnage ou d'une autre créature. Il entend tout ce que le lien entend. Si la créature liée est sujette à une attaque auditive (par des sirènes, des crieurs, etc.), le télépathe doit faire le jet de sauvegarde approprié ou être également affecté.

Score de pouvoir — Un lien visuel est également obtenu.

20 — Le psioniste est sourd pendant 1d4 heures.

Lien visuel

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	5/tours
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Un lien visuel permet au télépathe d'exploiter le système optique d'un autre personnage. Le télépathe voit tout ce que le personnage lié voit (sa propre vision n'est pas affectée). Si la créature liée est sujette à une attaque de regard, le télépathe doit faire le jet de sauvegarde approprié, ou est affecté aussi par le regard.

Score de pouvoir — Un lien sonore est également obtenu.

20 — Le psioniste est aveuglé pendant 1d4 heures.



Messager psychique

Score de pouvoir :	Con -4
Coût initial :	4
Coût de maintien :	3/round
Portée :	320 km
Temps de préparation :	2
Zone d'effet :	1 m2
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir permet au personnage de créer une image de lui-même en trois dimensions sans substance, qui peut apparaître n'importe où à moins de 320 kilomètres et délivrer un message. Quiconque est présent peut voir et entendre le messager. La communication est à sens unique. Le télépathe n'a aucune idée de ce qui se passe autour de son messager à moins qu'il n'utilise quelqu'autre pouvoir.

Score de pouvoir — Le psioniste peut rendre l'apparence de son messager différente de la sienne.

20 — Pas d'effet.

Néant spirituel

Score de pouvoir :	Sag -7
Coût initial :	0
Coût de maintien :	0
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

Le néant spirituel est l'une des cinq défenses télépathiques. Il tente de dissimuler l'esprit à une attaque, rendant ses composantes non identifiables. Cette défense est particulièrement efficace contre un souffle psionique ou une excitation du ça (voir Chapitre 2, "Combat psionique" pour plus de détails).

Le néant spirituel est unique. A la différence des quatre autres modes de défense, son maintien ne coûte rien. En fait, un personnage peut toujours récupérer des PFP pendant qu'il utilise ce pouvoir. Ceci est dû au fait que le néant spirituel est pour sa plus grande partie instinctif ; si un personnage le connaît, ce pouvoir est presque toujours actif, même si le personnage dort ou médite. La pouvoir est inactif que si : 1) le joueur l'annonce ou 2) le personnage utilise un autre mode de défense.

Même si le fait d'initialiser un néant spirituel ne coûte pas de PFP, il n'en constitue pas moins une activité psionique. Si le pouvoir est actif, un personnage est vulnérable à la détection. Il peut encore attirer ceux qui se nourrissent de psioniques, ou subir d'autres effets déplaisants.

Un psioniste peut utiliser un autre pouvoir psionique (mais pas un autre mode de défense) dans le round durant lequel il utilise le néant spirituel.

Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

20 — Le personnage ne peut utiliser le néant spirituel pendant 1d4 heures.

Obstacle spirituel

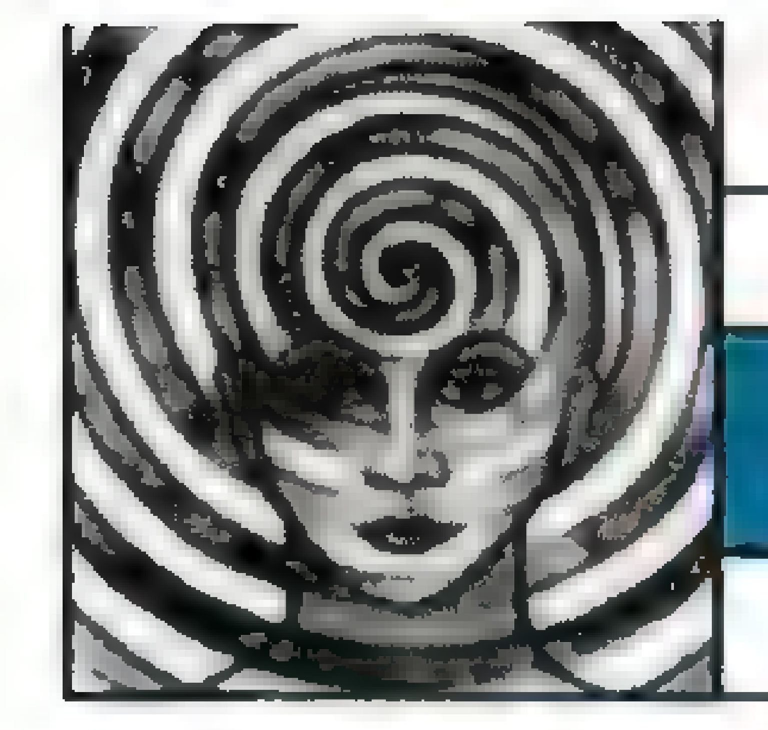
Score de pouvoir :	Int -2
Coût initial :	6
Coût de maintien :	4/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

L'obstacle spirituel est le fléau du magicien et le compagnon du télépathe. Il donne au psioniste une résistance à la magie de 75% contre les sorts de charme, confusion, ESP, terreur, débilité mentale, sommeil et suggestion. Elle offre également une protection complète contre les possessions de toute sorte.

En plus, l'obstacle spirituel protège le psioniste contre tous les pouvoirs télépathiques, sauf les cinq attaques pouvant établir un contact. Aucun pouvoir télépathique ne peut affecter un esprit protégé par un obstacle à moins que l'attaque télépathique l'emporte dans un combat psychique (le défenseur utilise l'obstacle spirituel).

Score de pouvoir — Le télépathe gagne un bonus de +5 à son score de pouvoir quand il se défend dans un combat psychique.

20 — Le jet de sauvegarde du télépathe contre les sorts énumérés ci-dessus subit une pénalité de -4 pendant une heure.



Ouïe vraie

Score de pouvoir :	Sag
Coût initial :	4
Coût de maintien :	2/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	l'ouïe
Pré-requis :	lien spirituel

Quand un psioniste utilise l'ouïe vraie, il peut dire si un personnage ment intentionnellement ou non. Il n'entend pas ses mots traduits dans le langage de la vérité ; il sait simplement si ceux qui parlent croient qu'ils sont en train de mentir.

Score de pouvoir — Le psioniste reconnaît une falsification, même si celui qui parle ne le sait pas.

20 — Le psioniste ne peut utiliser ce pouvoir efficacement contre ce sujet pendant 1d6 jours.

Parasites synaptiques

Score de pouvoir :	Int -4
Coût initial :	15
Coût de maintien :	10/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	20/50/90 m
Pré-requis :	lien spirituel

Les parasites synaptiques interfèrent avec toutes les activités psioniques dans une zone donnée. Même le psioniste est affecté ; quand il crée des parasites, il ne peut utiliser d'autre pouvoir simultanément. Cependant, il peut également empêcher les autres de les utiliser. Quiconque essaye d'utiliser un pouvoir psionique dans la zone d'effet doit affronter le créateur des parasites dans un combat psychique. Si l'adversaire gagne, son pouvoir fonctionne normalement. Dans le cas contraire, son pouvoir échoue.

L'exposition à des parasites synaptiques pendant plus de cinq rounds donnera à quiconque un mal de tête atroce. Cela n'a pas d'effet sur le jeu, mais rend les PNJ et les animaux irritables.

Ce pouvoir a trois portées : courte, moyenne, et longue. A moyenne portée, le score de pouvoir est réduit de deux. A longue portée, il est réduit de cinq.

Score de pouvoir — Le psioniste reçoit un bonus de +1 à tous les combats psychiques provoqués par l'utilisation actuelle des parasites.

20 — Le personnage s'est blessé en essayant de créer des parasites. Il perd immédiatement 1d20 PFP et 1d6 pv.

Pénétration de l'identité

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	6/round
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	contact

La pénétration de l'identité permet à l'utilisateur de déterminer la véritable identité de la cible en dépit des métamorphoses, illusions, déguisements, etc.

Score de pouvoir — Pas d'effet supplémentaire.

20 — Jusqu'à ce qu'il gagne un autre niveau, le télépathe ne peut pénétrer l'identité de la cible actuelle.

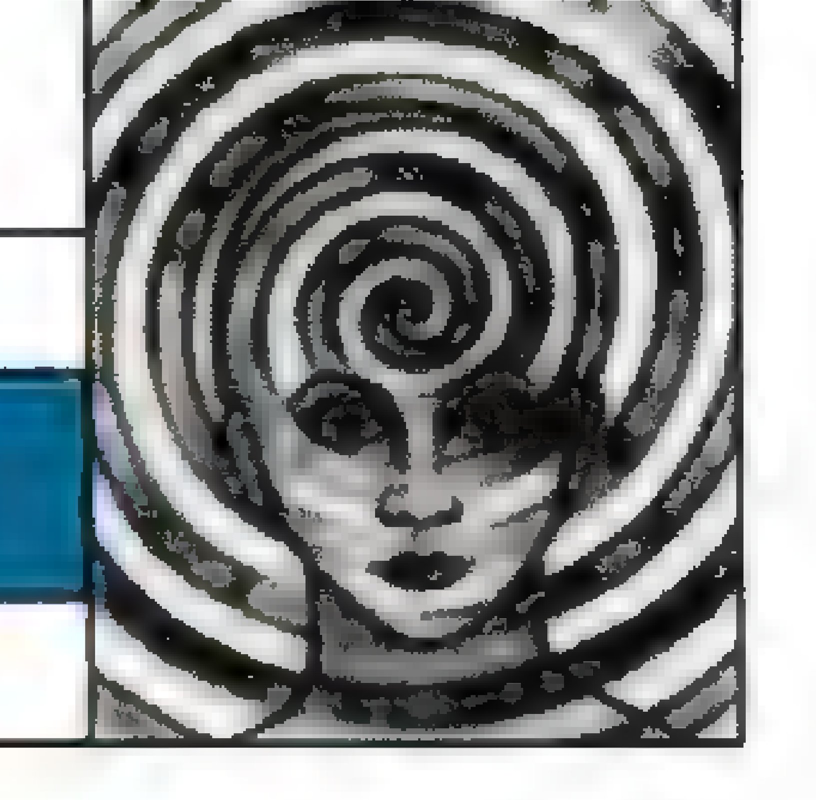
Pensées dissimulées

Score de pouvoir :	Sag
Coût initial :	5
Coût de maintien :	3/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	3 m
Pré-requis :	aucun

Cette dévotion défensive protège le psioniste contre l'ESP magique ou psionique, la sonde, le lien spirituel, la détection de la vie,et les autres pouvoirs ou sorts qui lisent ou détectent les pensées. Pour triompher d'une dissimulation de pensées, un attaquant doit mener et gagner un combat psychique.

Score de pouvoir — Tous les combats psychiques liés à l'utilisation de ce pouvoir seront automatiquement gagnés par le défenseur.

20 — Pas d'effet supplémentaire.



Personnification psychique

Score de pouvoir :	Sag
Coût initial :	10
Coût de maintien :	3/heures
Portée :	0
Temps de préparation :	1 tour
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	sonde

Ce pouvoir permet à un psioniste de masquer sa propre aura et ses schémas de pensée, et d'imiter à la perfection ceux de quelqu'un d'autre. Pour accomplir cela, le psioniste doit en premier lieu sonder le sujet qu'il veut personnifier.

La personnification psychique n'altère aucun des traits du personnage. Elle ne change que son identité vis-à-vis des autres créatures ayant des pouvoirs psioniques. Même alors, un combat psychique avec la pénétration d'identité ou la sonde pourra percer le déguisement.

Pendant que la personnification psychique est effective, tous les scores de pouvoirs psioniques de l'utilisateur sont réduits de un point.

Score de pouvoir — Le déguisement ne peut être détecté psioniquement et les scores de pouvoir ne sont pas diminués.

20 — Jusqu'à ce que le psioniste atteigne un nouveau niveau d'expérience, il ne peut pas personnifier ce sujet.

Pression mentale

Score de pouvoir :	Sag -2
Coût initial :	2
Coût de maintien :	na
Portée :	30/60/90 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

La pression mentale est l'une des cinq attaques spirituelles utilisées pour établir le contact avec un autre esprit de psioniste. C'est une attaque "d'estoc" qui cherche à court-circuiter les synapses du défenseur.

Si l'esprit du sujet a déjà été contacté et qu'il a des pouvoirs psioniques, alors le pouvoir peut provoquer certains dégâts. Le sujet perd l'utilisation d'un pouvoir, choisi aléatoirement, pendant 1d6 rounds. La pression mentale n'a aucun autre effet sur les créatures ou les personnages sans pouvoir psionique, hormis l'établissement du contact.

Ce pouvoir a trois portées : courte, moyenne, et longue. A moyenne portée, le score de pouvoir est réduit de deux. A longue portée, il est réduit de cinq.

Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

20 — Le télépathe perd toutes ses tangentes, mais pas ses contacts.

Projection empathique à distance

Score de pouvoir :	Sag -2
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	4/round
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	10 m de diamètre
Pré-requis :	lien spirituel, contact

La projection empathique à distance permet à l'utilisateur d'envoyer des émotions à quiconque de contacté se trouve dans un rayon de 5 mètres. Ce pouvoir ne peut pas, cependant, radicalement changer l'état émotionnel du personnage. Un personnage très en colère ne pourrait être que légèrement apaisé, mais certainement pas rendu joyeux. Les changements empathiques sont juste une question de degrés, pas plus.

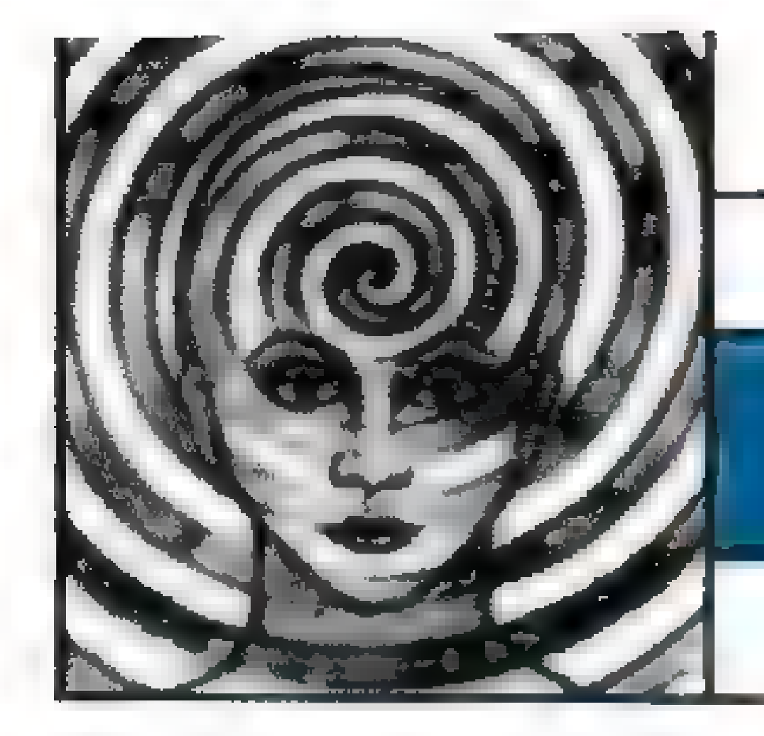
Score de pouvoir — Les émotions peuvent être drastiquement modifiées (amour en haine, etc) pendant le maintien de ce pouvoir.

20 — Tous les personnages affectés ressentent de fortes émotions négatives envers le psioniste pendant 1d6 rounds.

Répugnance

Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	8/round
Portée :	200 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Avec ce pouvoir, un psioniste rend quelque chose — un lieu, une personne ou un objet particuliers — répugnant pour un autre personnage. Ce personnage est surpassé par son dégoût de cette



chose, et cherchera à la détruire aussi complètement et rapidement que possible.

Si cette destruction va gravement à l'encontre de l'alignement de ce personnage (comme rendre un temple répugnant à un clerc), le personnage a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets.

Score de pouvoir — Aucun jet de sauvegarde n'est accordé.

20 — La victime est consciente de la tentative.

Rêve éveillé

Score de pouvoir :	Sag
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	3/round
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	lien spirituel, contact

En utilisant ce pouvoir, le télépathe provoque l'errance d'un esprit. Cela n'est efficace que contre les créatures ayant une Intelligence de 14 maximum. Il faut en outre qu'elles ne soient pas extrêmement concentrées sur leurs tâches, et qu'elles traitent leurs affaires d'une manière détendue et désinvolte.

Une fois affecté, le rêveur éveillé ne prête que peu d'attention à son environnement, facilitant ainsi la tâche de celui qui voudrait le soumettre au vol à la tire, se glisser derrière lui sans être observé, ou échapper d'une autre manière à son attention. Les voleurs gagnent un bonus de 20% sur leurs scores de vol à la tire, mouvements silencieux et se cacher dans l'ombre. Les autres personnages peuvent effectuer ces tâches comme un voleur moyen du 4ème niveau (vol à la tire 45%; mouvements silencieux 33%, se cacher dans l'ombre 25%). Le MD peut assigner des chances de succès pour d'autres types de rodage ou de maquignonnage.

Score de pouvoir — Les voleurs ont un bonus de 30% et les autres effectuent ces tâches comme un voleur moyen du 5ème niveau.

20 — La victime réalise que quelqu'un joue avec son esprit.

Suggestion post-hypnotique

Score de pouvoir :	Int -3
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	1/niveau ou DV
Portée :	illimitée
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	une créature
Pré-requis :	lien spirituel, contact

Toute créature ayant une Intelligence entre 7 et 17 peut recevoir une suggestion post-hypnotique (les créatures très bêtes ou très intelligentes n'y sont pas sensibles). Le psioniste implante la suggestion d'un déroulement raisonnable d'actions dans le subconscient de la créature, ainsi que la situation qui déclenchera cette action. Quand cette dernière survient, le MD fait un test de pouvoir sous le score de suggestion post-hypnotique du psioniste, avec une pénalité de -1 pour chaque jour passé depuis l'implantation de la suggestion.

Un déroulement raisonnable d'actions est un enchaînement d'actions ne violant pas l'alignement ou les restrictions de classe de la créature. Cela peut être quelque chose qu'elle n'aurait pas faite normalement, mais si cela est trop étrange, elle ne le fera pas.

Le coût de maintien de ce pouvoir est un paiement unique fait en une seule fois, quand la suggestion est implantée.

Score de pouvoir — Le score de pouvoir du psioniste n'est pas réduit par le passage du temps.

20 — La victime choisie est consciente de la tentative.

CHAPITRE

8 Métapsionisme

Sciences métapsioniques

Altération de l'aura

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	10
Coût de maintien :	na
Portée :	touché
Temps de préparation :	5
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	chirurgie psychique, 5ème niveau

Avec l'altération de l'aura, un psioniste peut temporairement déguiser l'alignement ou le niveau d'une personne, ou lui retirer des afflictions d'aura comme les maléfices, les quêtes ou les croisades.

Déguiser l'alignement ou le niveau d'un personnage est ce qu'il y a de plus facile à faire. Le déguisement est temporaire, ne durant que 1 à 6 heures. La classe ou l'alignement réels du personnage ne sont pas affectés, mais les effets de ce pouvoir tromperont un psioniste utilisant la vision de l'aura.

Etant donné que les maléfices, les quêtes et les croisades sont implantés dans l'aura du personnage, ils peuvent être enlevés par ce pouvoir. Un psioniste qui s'y essaye subit une pénalité de -6 à son score de pouvoir et doit dépenser 20 PFP au lieu de 10. Si le résultat du jet de dé est "1", le patient du psioniste doit réussi un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter de perdre un niveau d'expérience (un glissement du scalpel psychique peut obturer des parties vitales du cerveau).

Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

20 — Le coût total de PFP du pouvoir doit être payé en dépit du manque de succès. De plus le psioniste ne peut altérer cette aura jusqu'à ce qu'il ait atteint un niveau d'expérience supérieur.

Appréciation

Score de pouvoir :	Int -4
Coût initial :	14
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	aucun

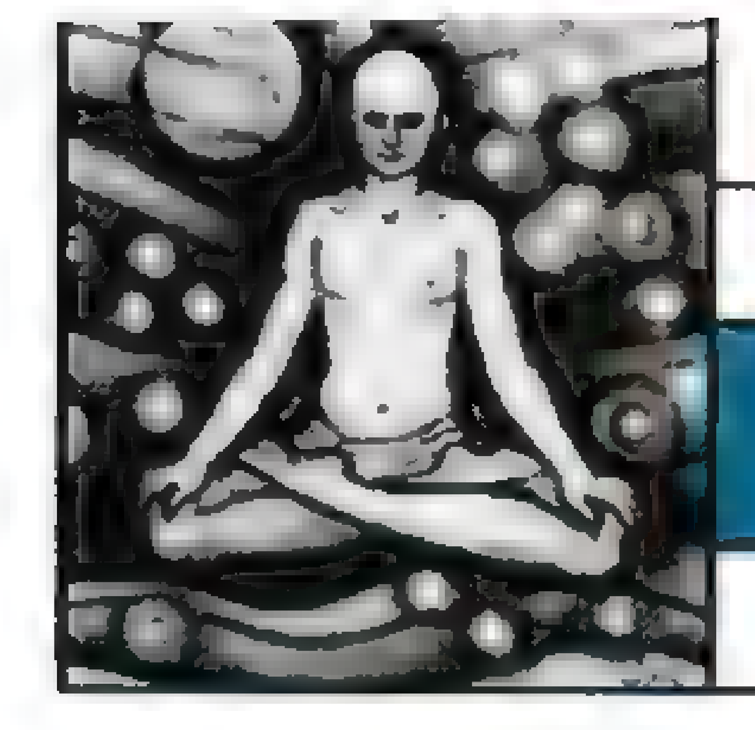
Avec ce pouvoir, un psioniste peut déterminer la vraisemblance de la réussite d'un cours spécifique d'actions. Il se concentre sur une succession d'actes et examine les possibilités. Il fixe les probabilités. Puis il procède mentalement à d'énormes calculs pour arriver à une probabilité globale de succès.

En termes de jeu, le personnage doit en premier lieu effectuer un test de pouvoir. S'il réussit, le MD doit révéler le pourcentage de chances que le plan ou l'action réussissent. Des chances exactes peuvent être difficiles ou impossibles à déterminer, mais le MD devrait donner son appréciation la plus précise et honnête.

Personne, pas même un psioniste, ne peut prédire le futur avec une précision assurée. Comme pour la précognition, le succès de ce pouvoir dépend de la manière dont les personnages suivent de très près leurs plans. Font-ils les actes prévus ? Réagissent-ils comme prévu ? Quels facteurs ont fait échouer leur prédiction ? Chaque déviation éloigne les événements du chemin prédit. Si ce pouvoir est utilisé, le MD devrait donner la meilleure réponse possible, en fonction des informations dont disposent les personnages. Les facteurs, qu'ils ne connaissent pas et qu'ils ne peuvent donc pas prendre en compte pour tracer leurs plans, peuvent modifier les choses dramatiquement.

Score de pouvoir — Le joueur a le droit de refaire trois jets de dé quelconques pour l'aider à rendre la prédiction de son personnage plus précise.

20 — Le psioniste ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir avec succès pendant 1d4 jours.



Chirurgie psychique

Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	contact
Coût de maintien :	10/tours
Portée :	touché
Temps de préparation :	10
Zone d'effet :	un individu
Pré-requis :	télépathie, contact

La chirurgie psychique permet au télépathe de réparer des dégâts psychiques. Il peut même s'opérer lui-même s'il en a besoin, bien que son score de pouvoir soit réduit de 5 dans ce cas. Les phobies, les aversions, l'idiotie, les comas, les appréhensions — tous ces maux psychiques peuvent être traités et soignés, ainsi que de nombreux autres. Les maléfices ou les maladies magiques — comme les quêtes ou les charmes — ne peuvent être soignés.

Ce pouvoir ne peut soigner la possession. Cependant, la chirurgie psychique peut confirmer que le problème est réellement une possession et forcer l'entité possédante à un combat psionique, si le chirurgien le désire. Cela peut être risqué, car les créatures capables de possessions sont souvent très puissantes et le psioniste n'est pas assuré de leurs pouvoirs à l'avance. D'un autre côté, la chirurgie psychique pourrait soigner indirectement la possession en forçant une entité psioniquement faible à fuir plutôt que de faire face au combat.

La plupart des maux psychiques peuvent être soignés en un tour ou moins. Cependant, si le résultat du test de pouvoir du psioniste est de 1 ou 2, le problème est particulièrement coriace et nécessite un autre tour de réparation. Si le test de pouvoir échoue, le problème est trop important pour que le psioniste puisse y remédier. Il peut réessayer après avoir gagné un autre niveau d'expérience.

Opérations spéciales : La chirurgie psychique a deux utilisations spéciales. Le chirurgien peut utiliser en premier lieu ce pouvoir pour aider un non psioniste à libérer ses pouvoirs natifs. Si le psioniste effectue ce genre d'opération avec succès, le patient obtient un bonus de -2 à son jet de talent (voir Chapitre 1).

La seconde opération peut rendre permanent n'importe quel pouvoir de la discipline télépathique sans coût de maintien. Le patient est rarement reconnaissant, car ce n'est pas le pouvoir qui est accordé au sujet, mais seulement ses effets. De cette manière, une personne peut, par exemple, être dominée de manière permanente ou liée par le destin. Les restrictions suivantes s'appliquent :

1) Le pouvoir doit pouvoir être maintenu (c'est-à-dire qu'il doit avoir un coût de maintien).
2) Le pouvoir doit avoir une portée différente de zéro.
3) Le chirurgien doit connaître le pouvoir et l'utiliser avec succès sur son patient.
4) Un psioniste ne peut utiliser ce type de chirurgie sur lui-même ou sur un autre psioniste. S'il essaye, rien ne se passe.
5) Un seul pouvoir peut au mieux être rendu permanent par tour. Si le résultat du test de pouvoir est de 1 ou 2, la procédure prend deux tours au lieu d'un.

Cette procédure peut également être inversée ; c'est-à-dire que la chirurgie psychique peut être utilisée pour supprimer des effets télépathiques implantés de manière permanente.

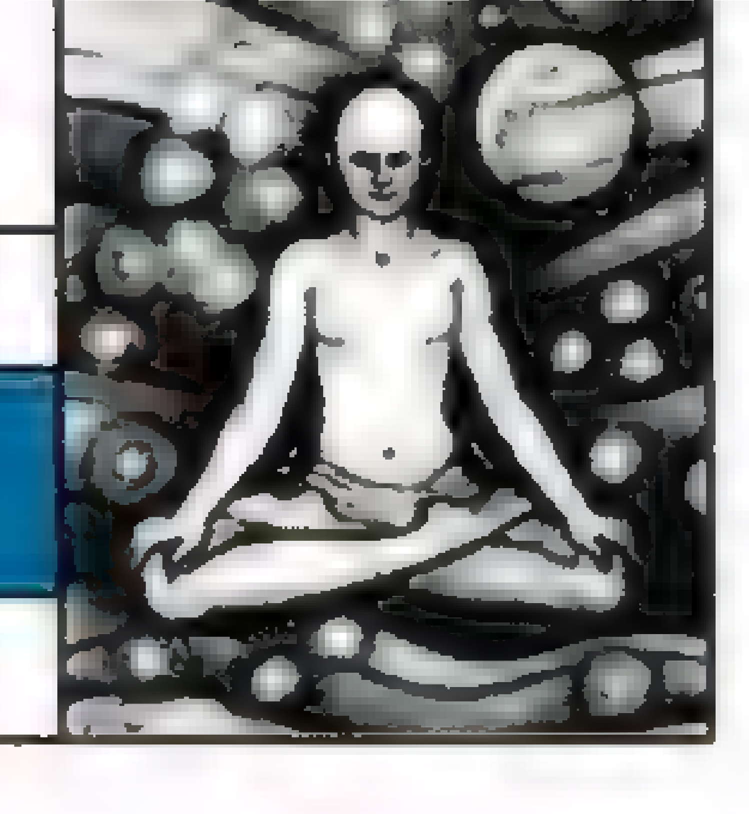
Score de pouvoir — Il ne faut que 5 rounds pour implanter le pouvoir par la chirurgie.

20 — Le chirurgien ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir avec succès pendant 1d4 jours.

Clone psychique

Score de pouvoir :	Sag -8
Coût initial :	50
Coût de maintien :	5/round
Portée :	18 m
Temps de préparation :	10 rounds
Zone d'effet :	spécial
Pré-requis :	clairaudience, clairvoyance, messager psychique, 5ème niv.

Quand ce pouvoir est initialisé, un clone du psioniste sort de son corps. Il est en tout point identique à la forme du psioniste, sauf qu'il n'a pas de substance. Le psioniste peut voir et entendre ce que voit et entend son clone. Ce dernier fera tout ce que le psioniste désire (comme si c'était réellement lui). De plus, la psyché du psioniste accompagne le clone, lui permettant d'accomplir tous ses pouvoirs psioniques.



Ce pouvoir a un sérieux désagrément. Tant que le clone existe, le psioniste lui-même devient pratiquement un légume. Il ne garde que trois sens : l'odorat, le goût et le toucher. Il ne peut se déplacer, voir ou entendre. Tous ses pouvoirs psioniques sont transférés vers son clone. En effet, le personnage immobile n'est plus un psioniste ; même un sens psionique ne révélera pas sa vraie nature. Il peut être tué par n'importe quel jet de combat si un opposant souhaite agir ainsi.

Le clone peut se déplacer jusqu'à 18 mètres du psioniste. Il peut aller dans n'importe quel endroit où le psioniste pourrait aller. Il peut, par exemple, marcher dans un corridor, traverser de l'acide (le clone n'a pas de substance et ne peut être blessé) et nager (pourvu que le psioniste le puisse). Comme le psioniste peut franchir une porte non verrouillée, le clone aussi — bien qu'il le fasse comme un fantôme. Cependant, un clone ne peut traverser des murs ou marcher sur l'eau, car le psioniste ne pourrait faire ni l'un ni l'autre.

Le clone est imperméable à toutes les formes d'attaque et de dégât sauf celles d'origine mentale ou psionique (qui affectent le psioniste).

Score de pouvoir — Le clone peut se déplacer à travers les murs et les autres objets solides.

20 — Pas d'autre effet.

Division de la personnalité

Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	40
Coût de maintien :	6/round
Portée :	0
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	chirurgie psychique, 10ème niveau

Cela n'a rien à voir avec une psychose. Ce pouvoir consiste à diviser un esprit en deux parties indépendantes. Chaque partie fonctionne en complète autonomie, comme deux personnages dans un même corps. Les deux parties communiquent totalement. Elles peuvent toutes deux utiliser les pouvoirs psioniques du personnage, et ce même simultanément. Cela signifie que la division de personnalité permet l'utilisation de deux fois plus de PFP par round (le nombre total de PFP du personnage reste cependant le même, mais les deux personnalités peuvent y puiser). A l'inverse, une personnalité peut utiliser les pouvoirs psioniques, tandis que l'autre fait quelque chose d'autre — p. ex. discuter, réfléchir sur une énigme, ou contrôler le corps dans une mêlée. Ainsi, la division de la personnalité permet au personnage de combattre physiquement et psioniquement en même temps.

Les attaques mentales dirigées contre le psioniste n'affectent que la moitié de son esprit. Le contact doit être établi séparément pour chaque moitié. Si l'une est détruite, contrôlée ou soumise d'une manière quelconque, l'autre moitié peut continuer de combattre indépendamment et garder le contrôle du corps.

Avant de tenter de réunifier sa personnalité, le psioniste doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie si l'une des propositions suivantes est vérifiée : 1) il ne contrôle pas les deux parties de son esprit ; 2) il a subit des dégâts psychiques non réparés, ou 3) il est l'objet d'un contact non désiré. Un jet de sauvegarde réussi signifie que son esprit revient à une santé totale et rejette toutes les influences indésirables. Un échec signifie que la portion affectée de son esprit devient dominante et il s'évanouit pendant 1d6 tours, mais il reprend conscience libre de toute influence indésirable.

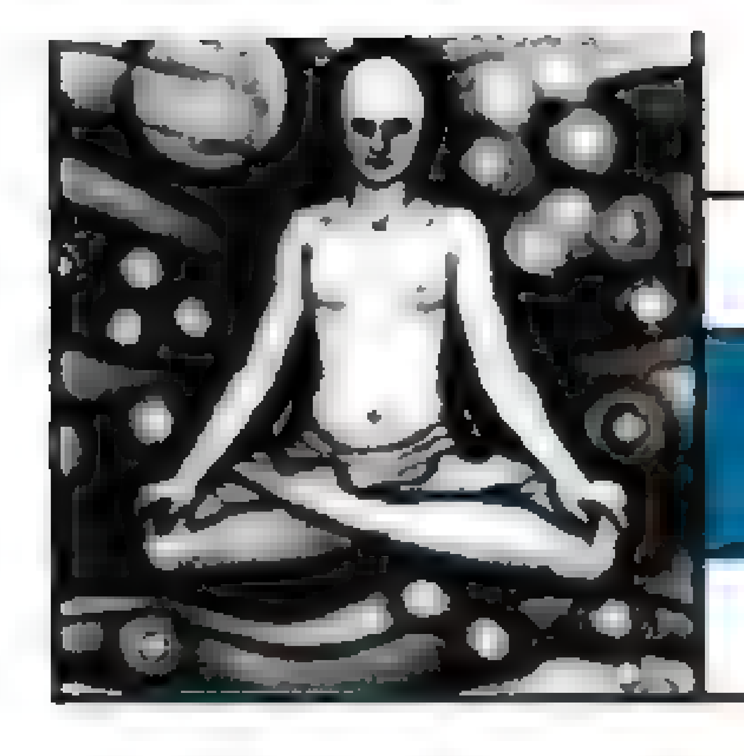
Score de pouvoir — L'esprit se sépare en trois parties au lieu de deux.

20 — Le personnage s'évanouit pendant 1d6 tours.

Octroi de pouvoir

Score de pouvoir :	Sag -12
Coût initial :	variable
Coût de maintien :	na
Portée :	touché
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	1 objet
Pré-requis :	10ème niveau

Ce n'est pas un instrument pour les faibles ou les inexpérimentés. L'octroi de pouvoir permet au psioniste d'imprégner un objet d'une intelligence rudimentaire et de capacité psionique. Le procédé, qui nécessite un temps et un effort extraordinaires, est décrit ci-dessous.



Conditions pour les objets : Un objet doit satisfaire à deux conditions avant de pouvoir recevoir le pouvoir. Il doit être, d'une part, neuf et, d'autre part, d'une qualité extraordinaire — sa valeur devant être supérieure de 250% à 500% au prix normal d'un objet de ce type. Le processus d'octroi de pouvoir doit commencer dans les quarante huit heures suivant la fin de la fabrication de l'objet. Si ce délai est dépassé, l'objet ne peut plus recevoir le pouvoir (si le psioniste essaye tout de même, il échoue automatiquement à la première étape ci-dessous, dépensant 50 PFP). Si l'objet répond aux deux conditions, le psioniste peut commencer l'octroi de pouvoir.

Première étape : Au début de chaque jour, le psioniste doit d'abord préparer l'objet à recevoir le pouvoir psionique. Cela coûte 50 PFP et nécessite un test de pouvoir. Si ce dernier échoue, le jour est perdu, aucun progrès supplémentaire ne pouvant être fait avant le jour suivant.

Deuxième étape : Si l'objet a été préparé, le psioniste peut lui donner accès à une discipline. Il ne peut jamais avoir accès à plus d'une seule discipline, le psioniste lui-même devant y avoir accès. Cette étape coûte 100 PFP et nécessite un test de pouvoir.

Troisième étape : Le psioniste peut tenter de conférer à l'objet un pouvoir unique qu'il connaît dans la discipline choisie (l'objet doit avoir été préparé de manière appropriée le même jour). Le psioniste doit faire deux tests de pouvoir : d'abord un test pour le pouvoir choisi (en utilisant le score de pouvoir approprié), et ensuite un autre pour conférer le pouvoir. Si les deux tests réussissent, l'objet possède le pouvoir psionique avec un score de deux points inférieur à celui du psioniste. Si la troisième étape est réussie, le psioniste dépense 100 autres PFP (comme d'habitude, un échec lui fait dépenser la moitié de cette somme).

Quatrième étape : Le psioniste peut imprégner l'objet avec d'autres pouvoirs en répétant la troisième étape. L'objet peut acquérir un pouvoir par jour, pourvu qu'il ait été préparé de manière appropriée (voir première étape).

Cinquième étape : Quand l'objet a acquis tous les pouvoirs que le psioniste avait l'intention de lui donner, ce dernier peut les y sceller. Pour ce faire, il doit préparer l'objet une fois de plus (dépensant 50 PFP) et effectuer une dernière fois un test d'octroi de pouvoir sur l'objet. Si ce dernier est scellé avec succès, il ne pourra jamais avoir de pouvoir supplémentaire — mais il ne pourra pas non plus les perdre. Un objet, n'ayant pas été scellé, perdra un pouvoir par mois jusqu'à être de nouveau normal.

Un objet, doté d'un pouvoir, possède 8 PFP par dévotion et 12 par science. Son Intelligence est égale à celle de son fabriquant moins 1d6 points, avec un minimum de 12. Son ego est de 2 points par dévotion et de 3 par science. A moins qu'il n'ait eut un autre pouvoir télépathique, il communique comme cela est indiqué sur la table 113 "Intelligences et Capacités des Armes", dans le Guide du maître, (p. 218 AD&D 2ème Edition). Son alignement suit celui de son créateur. Cependant, l'arme a sa propre personnalité, et, comme toutes les armes intelligentes, essayera d'affirmer son indépendance à chaque occasion.

Le processus d'octroi de pouvoir ne doit pas être interrompu. Si pendant un jour, le psioniste n'essaye pas au moins de préparer l'objet, le processus s'achève. Il ne peut même pas essayer de sceller les pouvoirs : ils s'évanouiront avec le temps.

Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

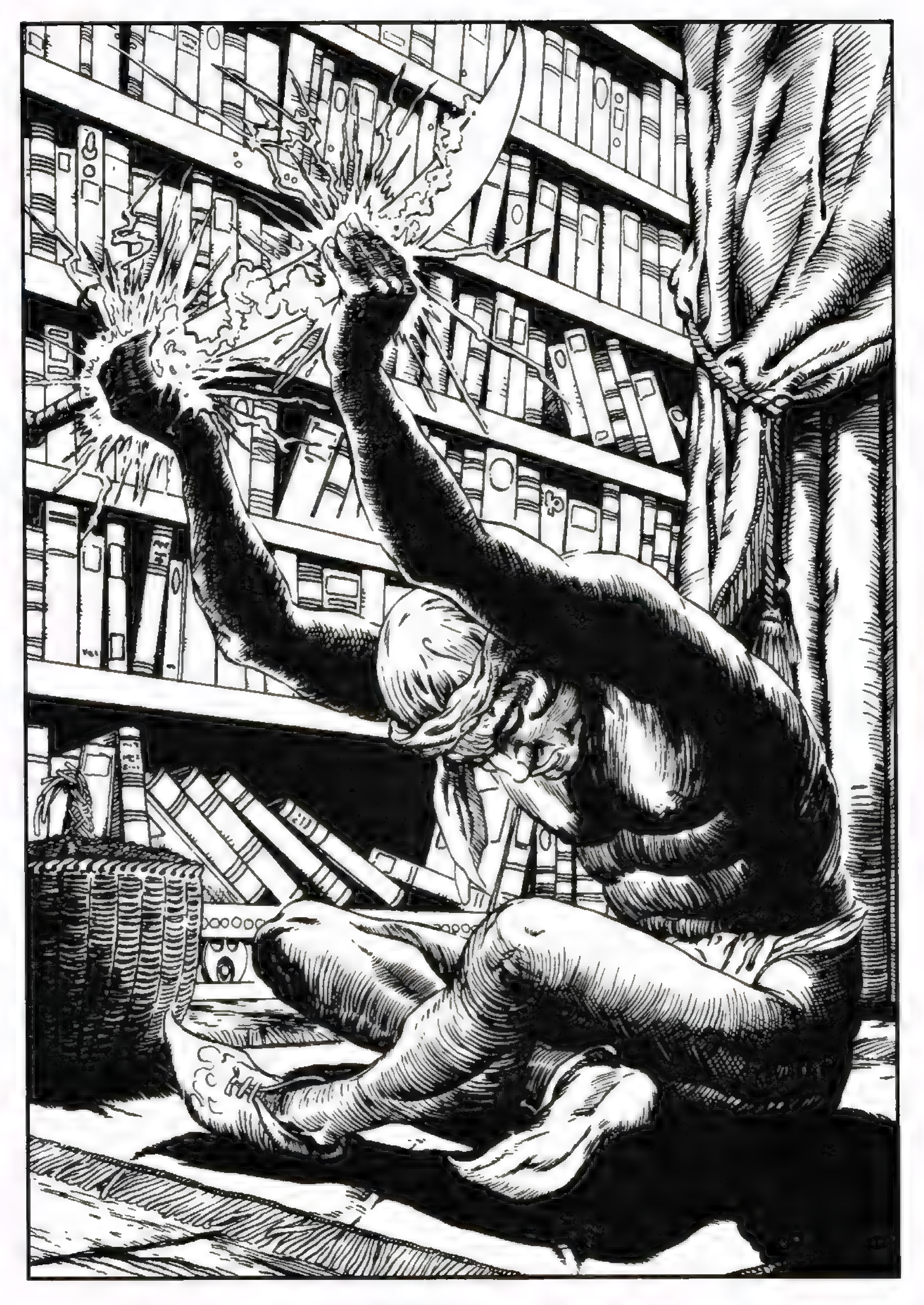
20 — Si trois "20" sont obtenus aux jets durant ce processus, l'objet est un échec complet et irrémédiable.

Ultrasouffle

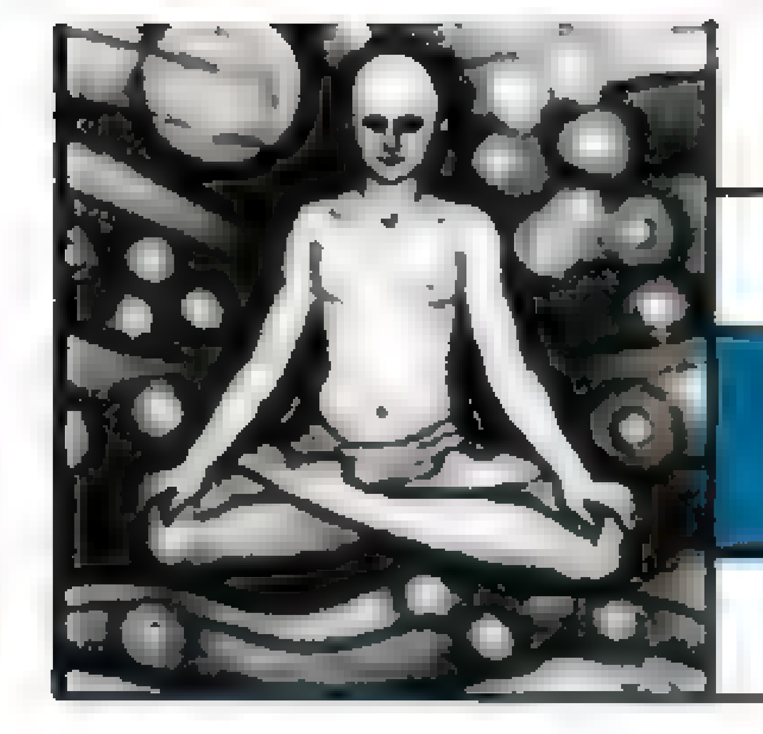
Score de pouvoir :	Sag -10
Coût initial :	75
Coût de maintien :	0
Portée :	0
Temps de préparation :	3
Zone d'effet :	rayon de 15 m
Pré-requis :	10ème niveau

Un personnage utilisant un ultrasouffle psionique peut triompher et endommager les psychés environnantes. Pour ce faire, il émet des vagues de pensées dans toutes les directions. En termes profanes, le psioniste "murmure" psychiquement pendant trois rounds. Ensuite, sa conscience explose et un horrible hurlement psychique pénètre tous les esprits se trouvant à moins de 15 mètres. Les victimes ne seront jamais plus les mêmes.

Tous les personnages se trouvant à moins de 15 mètres de l'ultrasouffle psionique doivent faire un jet de sauvegarde contre la paralysie. Un échec si-



Octroi de pouvoir : le glaive peut être plus puissant que la plume.



gnifie qu'elles s'évanouissent pendant 2d6 tours. Ceux qui sont dans ce cas doivent immédiatement faire un autre jet de sauvegarde contre la paralysie. S'ils échouent une seconde fois, ils perdent tout pouvoir psionique. Seule la chirurgie psychique peut les aider à récupérer cette perte.

Bien que le souffle n'affecte pas l'initiateur, les risques sont importants. Si le test de pouvoir échoue, il tombe dans le coma pendant 1d10 jours, certains personnages pouvant penser qu'il est mort.

Score de pouvoir — Les créatures ayant 3 dés de vie, ou moins, meurent en cas d'échec à leur JS.

20 — L'initiateur doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de mourir. S'il vit, il perd l'usage de tous ses pouvoirs psioniques pendant 2d6 jours.

Dévotions métapsioniques

Amplification

Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	25 x amplification
Coût de maintien :	amplification/round
Portée :	0
Temps de préparation :	5
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	6ème niveau

L'amplification permet au psioniste d'augmenter les effets d'un autre pouvoir — p. ex. dégâts doublés, portée doublée, ajustement doublés, etc. Cependant, le coût initial du pouvoir affecté est augmenté en proportion, ainsi que le coût de maintien.

Le psioniste initialise le pouvoir d'amplification en premier. Il doit désigner en même temps le pouvoir qu'il va tenter d'augmenter. A moins qu'il ne maintienne l'amplification, il doit immédiatement utiliser le pouvoir qu'il souhaite augmenter (dans le même round). Autrement, il peut maintenir l'amplification jusqu'à ce qu'il utilise le pouvoir affecté (une tentative coûteuse). Une fois que le pouvoir a été accompli, l'amplification doit être renouvelée pour fonctionner de nouveau.

Le montant de l'amplification dépend du niveau du psioniste :

Niveaux 6 à 10	x2
Niveaux 11 à 15	x3
Niveaux 16 à 20	x4

Score de pouvoir — Le facteur d'amplification est supérieur d'une unité, sans coût supplémentaire.

20 — Le pouvoir affecté devient inopérant pendant une journée.

Arrachement

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	15
Coût de maintien :	8/round
Portée :	30 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	1 mort-vivant
Pré-requis :	aucun

Ce pouvoir n'affecte que les créatures qui existent simultanément sur le plan primaire et sur un autre plan de l'existence. Cela comprend la plupart des morts-vivants, ainsi que d'autres créatures répertoriées dans le Bestiaire Monstrueux. Les dieux, les demi-dieux et les avatars sont spécifiquement exclus de son champ d'application. Quand une telle créature est arrachée, elle est entièrement chassée d'un des deux plans, selon le choix du psioniste.

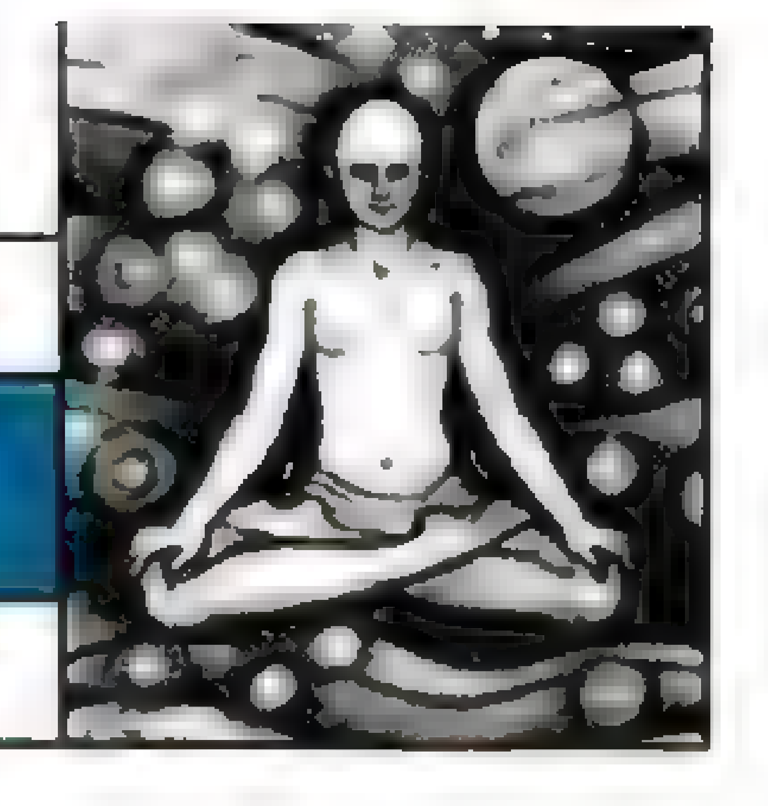
Si la créature est chassée du plan primaire, elle est piégée dans l'autre plan pendant 2d6 tours. Elle peut revenir sur le plan primaire quand ce temps est écoulé.

Si la créature est arrachée de manière à se retrouver totalement sur le plan primaire, elle est piégée tant que le psioniste continue de payer le coût de maintien. Dès qu'il arrête, la dualité de l'existence de la créature est immédiatement rétablie.

Sauf quand cela est en contradiction avec les indications données dans le Bestiaire Monstrueux, une créature bloquée sur le plan primaire subit n'importe lequel ou tous les effets suivants, selon le choix du MD :

- Sa classe d'armure est pénalisée de 1d6 points.
- Les morts-vivants perdent la capacité de drainer l'énergie vitale.
- Les bonus magiques, exprimés sous la forme de "plus", requis pour toucher une créature sont réduits de 1.
- La créature est tuée de manière permanente si elle perd tous ses points de vie.

Le MD devrait imposer n'importe quelles autres pénalités qui lui semblent appropriées, en considérant la créature et l'autre plan impliqué.



Score de pouvoir — La créature est momentanément désorientée. Elle subit une pénalité de -2 à l'initiative dans le premier round qui suit.

20 — Pas d'autre effet.

Augmentation

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	30
Coût de maintien :	8/round
Portée :	0
Temps de préparation :	5
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	6ème niveau

Ce pouvoir parvient aux mêmes résultats que la compétence de Méditation Focalisée en moins de temps. Quand un psioniste apprend ce pouvoir, il choisit une discipline qu'il veut augmenter. Tant qu'il maintient ce pouvoir, tous les scores de pouvoir de la discipline choisie sont augmentés de deux. Dans le même temps, tous les scores de pouvoir des autres disciplines sont réduits de un.

Score de pouvoir — Les autres scores ne sont pas réduits.

20 — Tous les scores de pouvoir dans la discipline choisie sont réduits de un pendant 24 heures.

Auto-restauration

Score de pouvoir :	Con
Coût initial :	0
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	5ème niveau

Ce pouvoir permet au personnage de cannibaliser son propre corps pour obtenir des PFP supplémentaires. Quand il est utilisé, le personnage peut prendre un nombre quelconque de points de Constitution et les convertir directement en PFP au taux de 1 pour 8 (un point de Constitution devient 8 PFP). Le psioniste peut utiliser ces points n'importe quand, comme s'ils faisaient partie de son total.

La réduction de Constitution n'est pas permanente, mais elle est débilitante et dure longtemps. Le personnage perd immédiatement ses bonus aux points de vie. Ses chances de résistant au choc métabolique et à la résurrection sont réduites. Plus important, tous ses scores de pouvoir psionique fondés sur la Constitution sont réduits du montant approprié.

Un psioniste peut récupérer un point de Constitution utilisé pour restaurer les PFP par semaine de repos. Cela signifie rester tranquillement à la maison (un intérieur sûr), l'aventure n'étant pas autorisée.

Score de pouvoir — Le psioniste restaure 8 PFP sans réduire sa Constitution.

20 — Le personnage perd 1d4 points de Constitution, mais peut les récupérer en se reposant.

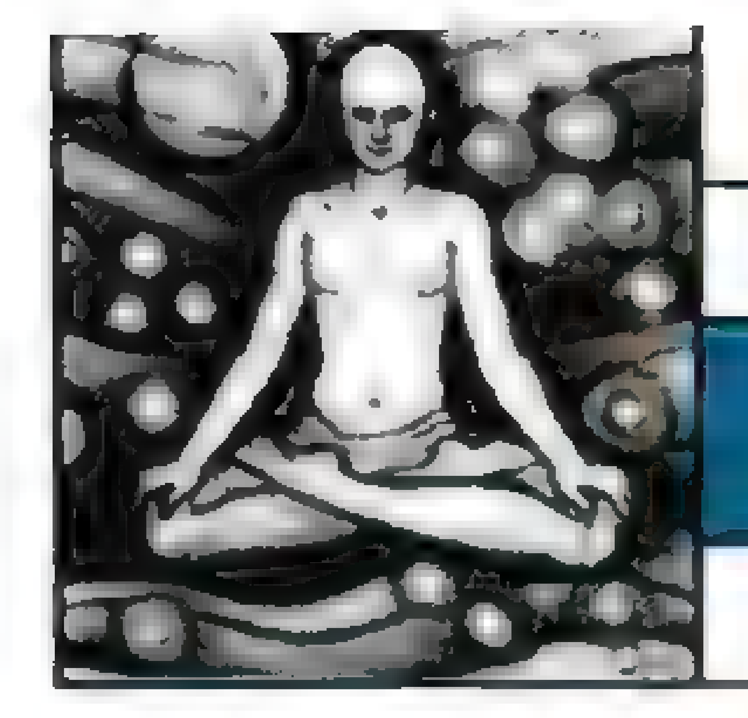
Champ de stase

Score de pouvoir :	Con -3
Coût initial :	20
Coût de maintien :	20/rounds ou 1/rnd.
Portée :	0
Temps de préparation :	3
Zone d'effet :	max. 1 m par niveau
Pré-requis :	8ème niveau

Un champ de stase est une zone dans laquelle le temps se ralentit jusqu'à presque s'arrêter et où l'énergie est réduite à un pétillement insignifiant. Quand il est créé, le champ de stase entoure le psioniste à l'image d'une bulle. Il peut avoir n'importe quel rayon désiré, jusqu'à un maximum de 1 mètre par niveau d'expérience. Un psioniste du 10ème niveau peut, par exemple, créer un champ d'un rayon de 10 mètres.

Vu de l'extérieur, le champ de stase ressemble à un globe en argent complètement lisse et légèrement miroitant. Si quelque chose exerce une pression sur son bord, ce dernier offre une légère résistance, mais l'objet passe à travers.





A l'intérieur du champ, tout est confus et sombre. La lumière filtre de l'extérieur, mais elle devient grise. Une source de lumière à l'intérieur ne donne que le quart de la lumière qu'elle dispense habituellement.

Le temps est soixante fois moins rapide dans un champ de stase. Cela veut dire, que pour chaque round (ou minute) qui se passe à l'intérieur, une heure s'écoule à l'extérieur (mais la dilatation n'est pas apparente pour ceux qui se trouvent à l'intérieur). Le psioniste doit payer, pour chaque round qu'il passe à l'intérieur, 20 points pour maintenir le champ.

L'énergie et le déplacement sont également modifiés à l'intérieur d'un champ de stase. L'énergie magique — p. ex. boule de feu, missile magique, cône de froid et colonne de feu — n'a aucun effet ; les sorts apparaissent puis pétillent au milieu de l'air. Le mouvement est visiblement ralenti, les objets rapides étant plus affectés que les objets lents. Les vitesses de mouvement des personnages et des créatures sont divisées par deux. Une dague peut facilement transpercer quelqu'un, mais un coup rapide comme l'éclair, porté par une épée, est ralenti pour ressembler à un arc de cercle gracieux, au mouvement presque lent. Un projectile est sans utilité ; le projectile se déplace paresseusement à travers les airs pour seulement rebondir sur la cible inattentive ou être évité par celle qui fait attention.

Si le psioniste garde le champ de stase centré autour de lui, ce dernier se déplace avec lui. Mais, il peut transférer le point central du champ sur quoi que ce soit qu'il touche. Il peut ensuite se déplacer librement à l'intérieur du champ, ou même le quitter. S'il le quitte, le coût de maintien est réduit à 1 par round. (d'un autre côté, c'est en fait une augmentation, vu que cela équivaut à 60 points pour chaque round passé à l'intérieur). Pendant qu'il est à l'extérieur, le psioniste peut s'éloigner de 100 mètres en maintenant toujours le champ. Pour le redéplacer, il doit y rentrer de nouveau.

Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

20 — Le psioniste paye le coût total initial en PFP mais rien ne se produit.

Convergence

Score de pouvoir :	Sag
Coût initial :	8
Coût de maintien :	0
Portée :	10 m
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	10 m
Pré-requis :	contact, 4ème niveau

Quand des psionistes unissent leurs esprits, le résultat peut être impressionant. La convergence permet aux psionistes de lier leurs esprits pour accomplir une synergie — une entité plus puissante que la somme des parties individuelles.

Il n'y a pas de limite au nombre de psionistes qui peuvent joindre leur esprit. Cependant, chaque psioniste participant doit connaître le pouvoir de convergence, et réussir un test de pouvoir dans le même round. Ils sont ensuite liés. Tous leurs PFP vont dans un pot commun, duquel chacun tire sa force. Si un des participants connaît un pouvoir, n'importe quel membre du groupe peut à présent l'utiliser.

Chaque participant peut utiliser des pouvoirs psioniques au rythme normal par tour : une défense et un autre pouvoir par round. Si le groupe est attaqué psioniquement, l'attaque doit triompher de chaque défense en action. Si elle le fait, elle affecte chaque personnage de la convergence, ou le plus possible. Quand la convergence est interrompue, les PFP restent dans le pot commun et sont divisés à parts égales entre les participants. Les fractions sont arrondies à l'entier inférieur, et aucun individu ne peut excéder son total maximum habituel (les points supplémentaires sont perdus).

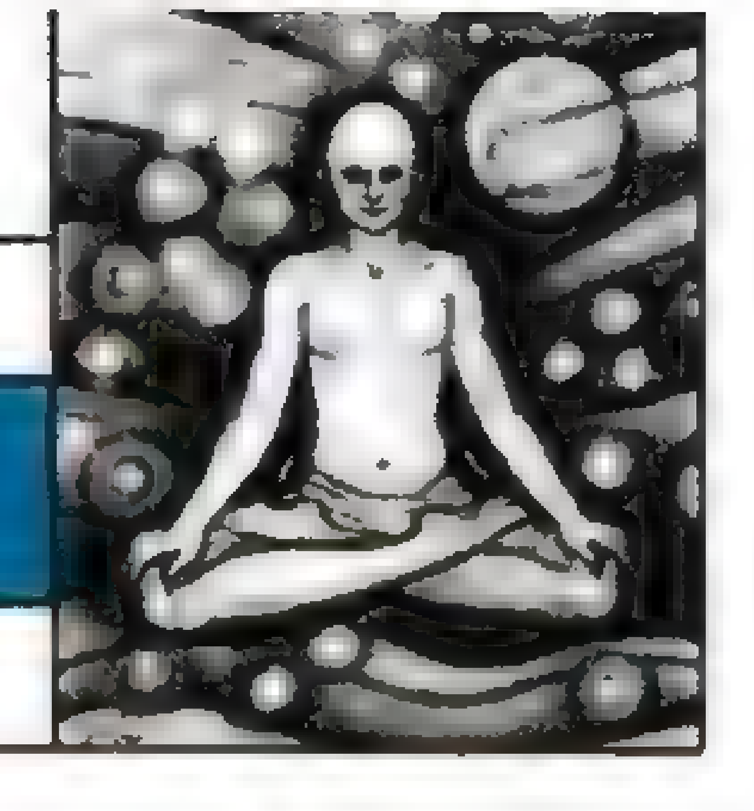
Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

20 — Le participant perd 1d20 PFP.

Détection de psionique

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	4
Coût de maintien :	1/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	rayon de 200 m
Pré-requis :	télépathie

Avec la détection de psionique, un personnage peut détecter une activité psionique n'importe où à



moins de 200 mètres. Toute dépense de PFP constitue une activité psionique, même si ce n'est que pour maintenir un pouvoir. L'utilisation du pouvoir de néant spirituel est également une activité psionique, même s'il n'y a pas de dépense de PFP.

Quand un personnage réussit son premier test, il apprend si quelqu'un — ou quelque chose — est psioniquement actif ou non dans la portée du pouvoir. Si le psioniste réussit un autre test de pouvoir au round suivant, il apprend également : 1) combien de PFP sont dépensés, et 2) où se situe l'activité psionique (direction et distance). Si l'activité psionique a lieu en plus d'un endroit, le psioniste prend connaissance de chacune de ces localisations dans un rayon de 200 mètres.

Score de pouvoir — L'information du second round est obtenu eau premier round.

20 — Ce pouvoir ne peut être utilisé efficacement pendant un tour.

Drainage psychique

Score de pouvoir :	Sag -6
Coût initial :	10/personne +contact
Coût de maintien :	aucun
Portée :	30 m
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	jusqu'à 6 esprits
Pré-requis :	télépathie, contact, 6ème niveau

Le drainage psychique permet au psioniste d'exploiter l'énergie psychique personnelle de quelqu'un d'autre, afin d'augmenter sa propre force psionique. Jusqu'à six personnes peuvent être exploitées en même temps.

Chaque sujet, souvent appelé l'hôte, doit tout d'abord être endormi. Ensuite, le personnage doit entrer en contact avec l'esprit de la personne. Il dépense ensuite 10 autres PFP et fait un test de pouvoir de drainage psychique. S'il réussit, l'hôte plonge dans une transe qui dure 4 à 9 (1d6+3) heures. Le personnage peut, à cet instant, être réveillé avec quelques difficultés, mais il est groggy et désorienté pendant une autre heure.

Pendant que l'hôte est en transe, le psioniste peut siphonner son énergie psychique. Le psioniste suce des points d'Intelligence, de Sagesse et de Constitution, comme un vampire gagne de la force en suçant du sang. Il peut drainer tout ce qu'il désire. Il gagne 10 PFP pour chaque point de score de caractéristique drainé.

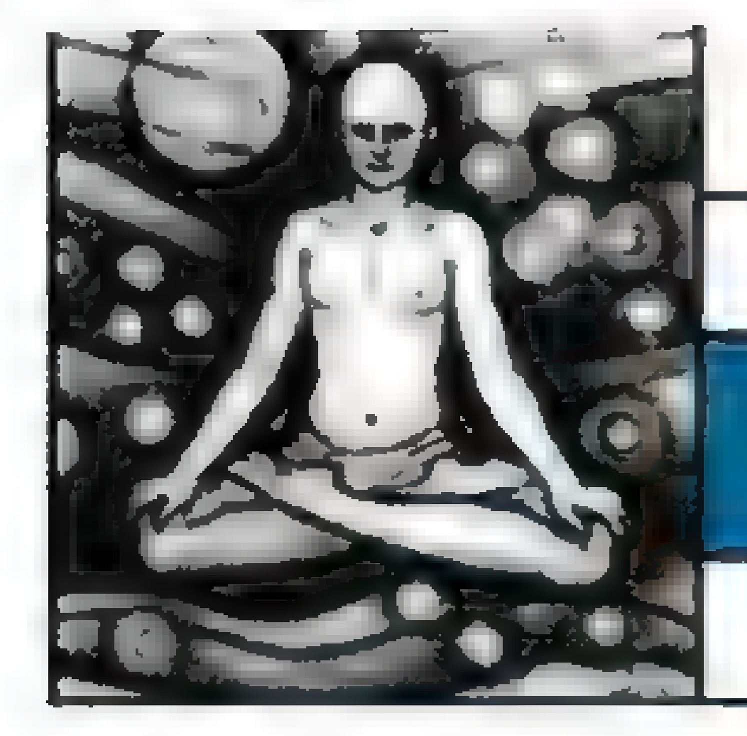
Aucun PFP gagné ne peut être conservé (ajouté à son total de psioniste). Ils ne peuvent être siphonnés plus vite qu'ils ne sont utilisés. En d'autres mots, quand le psioniste dépense des PFP, il les prend automatiquement à son (ses) hôte(s) — à moins qu'il n'en décide autrement. Le psioniste doit rester à portée des personnages en transe, afin d'en tirer les points de force.

S'il exerce ce pouvoir avec modération, le psioniste ne blesse pas ses hôtes. Un hôte ne commence à souffrir que s'il perd plus de 50% de son potentiel psionique (ce dernier est égal à la somme de sa Sagesse, de son Intelligence, et de sa Constitution, moins 30. Voir "Points de force psionique" au Chapitre 1). La table ci-dessous indique les effets d'une diminution excessive. La chirurgie psychique peut corriger ces problèmes.

Potentiel perdu	Effets sur l'hôte
51-60%	Amnésie temporaire (2 à 12 semaines)
61-70%	Amnésie permanente
71-80%	Intelligence réduite à 4
81-90%	Intelligence réduite à 4; coma pendant 1 à 12 jours ; doit réussir un jet de choc métabolique chaque jour sous peine de mourir.
91-100%	Jet de sauvegarde contre la mort sinon il meurt ; si le sujet survit, sa Constitution, son Intelligence et sa Sagesse sont réduites à 3 de manière permanente.

Score de pouvoir — Cette fois le psioniste ne blesse pas son (ses) hôte(s), quelle que soit l'importance de son drainage.

20 — Le contact est brisé.



Inflation psionique

Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	20
Coût de maintien :	3/round
Portée :	0
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	rayon de 30 m
Pré-requis :	3ème niveau

Quand un psioniste invoque ce pouvoir, il émet un puissant anneau de bruit psionique (s'étendant sur 30 mètres). Toute activité psionique à l'intérieur de cette zone nécessite un doublement du coût initial et du coût de maintien. Le psioniste initiateur n'est pas affecté; en effet, le bruit commence réellement à peu près à deux centimètres cinq de son aura, créant une bulle de calme relatif autour de lui.

Ce n'est qu'en utilisant véritablement un pouvoir que les autres psionistes dans la zone d'effet réaliseront que quelque chose ne va pas. S'ils ont un pouvoir maintenu, ils découvriront après avoir payé un coût de maintien double, que la dépense a augmentée.

Si deux psionistes initialisent une inflation psionique dans la même zone, ils doivent mener un combat psychique. L'inflation psionique du perdant cesse. Si les deux personnages échouent, ils arrêtent tous deux de maintenir leur pouvoir. Relancez en cas d'égalité.

Score de pouvoir — Toute activité psionique dans la zone nécessite un triplement du coût initial et du coût de maintien.

20 — Le psioniste ne peut pas récupérer de PFP pendant deux heures.

Intensification

Score de pouvoir :	Affectée -3
Coût initial :	5/augmentation
Coût de maintien :	1/round
Portée :	0
Temps de préparation :	1/augmentation
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	3ème niveau

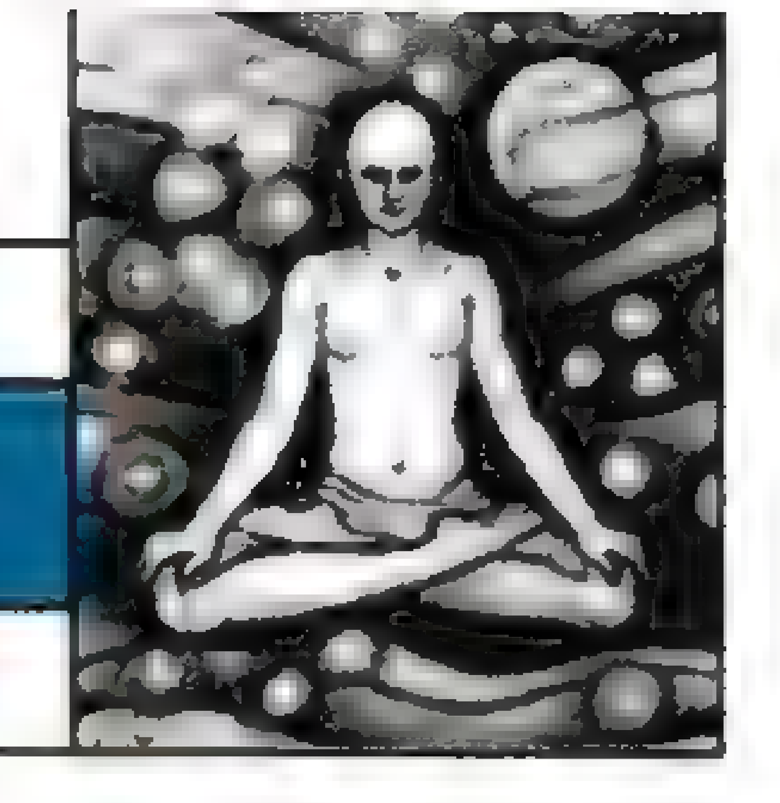
L'intensification permet au personnage d'augmenter soit sa Constitution, soit son Intelligence, soit sa Sagesse pour des applications psioniques. Pour en augmenter une — dans des buts psioniques seulement — il doit affaiblir les deux autres, la diminution se répercutant dans tous les domaines. Chaque point d'augmentation dans le trait choisi diminue les deux autres du même montant. De plus, chaque augmentation d'un point coûte 5 PFP.

Par exemple, Zenita est une psioniste avec une Con de 15, une Int de 16 et une Sag de 17. Elle désire intensifier son Int de 4 points. Pour ce faire, elle doit dépenser initialement 20 PFP (5 PFP pour chaque point supplémentaire d'Int). Son Intelligence est portée à 20. Mais, sa Constitution et sa Sagesse baissent de 4 points (passant respectivement à 11 et 13). L'augmentation de l'Intelligence n'affecte que les pouvoirs psioniques. La baisse de Constitution et de Sagesse affecte tous les éléments de jeu concernés, à l'exception des points de force psionique : les scores de pouvoir psionique, les pv, les jets de choc métabolique, les jets de sauvegarde, les bonus de sorts, les échecs de sort, etc.

Un psioniste peut porter un score de caractéristique à 25 au maximum, pourvu qu'il ait assez de PFP et que les autres scores ne soient pas réduits en dessous de zéro.

Score de pouvoir — La caractéristique du personnage est portée au niveau voulu, mais le coût de ce pouvoir est réduit à 3 PFP par point d'augmentation.

20 — Le psioniste doit faire un jet de choc métabolique ou la caractéristique dont l'augmentation était désirée, diminue d'un point pendant 24 heures.



Jonction

Score de pouvoir :	Int -(2 x nb. joint)
Coût initial :	5 x nb. joint
Coût de maintien :	nb. joint/round
Portée :	0
Temps de préparation :	nb. joint
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	niveau 2 ou supérieur (voir ci-dessous)

Joindre des pouvoirs psioniques est extrêmement utile. En effet, le psioniste joint ensemble deux ou plusieurs pouvoirs en un seul acte psionique. Cependant, cela est très difficile et nécessite une grande précision. Plus le nombre de pouvoirs à joindre est élevé, plus les chances d'échec le sont aussi.

Le personnage doit d'abord réussir un test de pouvoir de jonction. Son score de pouvoir est diminué de deux points pour chaque pouvoir joint. Par exemple, s'il joint deux pouvoirs, son score est égal à son intelligence -4. Le coût initial de cet effort est de 5 PFP par pouvoir joint.

Si le personnage réussit le premier test de pouvoir, il doit ensuite initialiser successivement chaque pouvoir joint — sans interruption. Il n'a pas à faire de test de jonction distinct pour chacun des pouvoirs, mais il paye toujours leurs coûts initiaux. De plus, chaque pouvoir joint n'a absolument aucun effet à cet instant.

Une fois que tous les pouvoirs ont été initialisés, le psioniste doit faire un deuxième test de jonction (son score de pouvoir est toujours réduit de deux points par pouvoir joint). S'il échoue, tous ses efforts sont vains ; les PFP dépensés sont perdus, et aucun des pouvoirs ne fonctionne. Si le test de pouvoir réussit, le psioniste peut maintenir la jonction en dépensant 1 PFP par pouvoir et par round.

Le psioniste peut alors, à n'importe quel moment (pendant que le pouvoir de jonction est maintenu), libérer la série jointe de pouvoirs. En effet, il effectue simultanément tous les pouvoirs joints — ou s'il le désire avec des intervalles d'une seconde. Le succès n'est pas automatique. Le psioniste doit faire les tests individuels pour les pouvoirs joints qu'il libère. Mais, il n'a pas à repayer les coûts initiaux.

Le nombre maximum de pouvoirs qu'un psioniste peut joindre est égal à son niveau d'expérience. Un psioniste du 2ème niveau peut, par exemple, joindre deux pouvoirs, et un du 3ème trois. Cependant, une jonction complexe est au mieux un travail de longue haleine. Comme il est dit plus haut, le score de pouvoir du psioniste décroît de deux points pour chaque pouvoir qu'il tente de joindre. Cela signifie qu'un personnage, tentant une jonction de cinq pouvoirs, a un score d'Int -10.

De nombreux psionistes utilisent la jonction pour combiner simplement deux pouvoirs : contact et un autre pouvoir qui a besoin de lui. C'est la combinaison la plus courante.

Score de pouvoir — Le personnage obtient un bonus de +2 sur les tests de pouvoir quand il libère les pouvoirs joints.

20 — Pas d'autre effet.

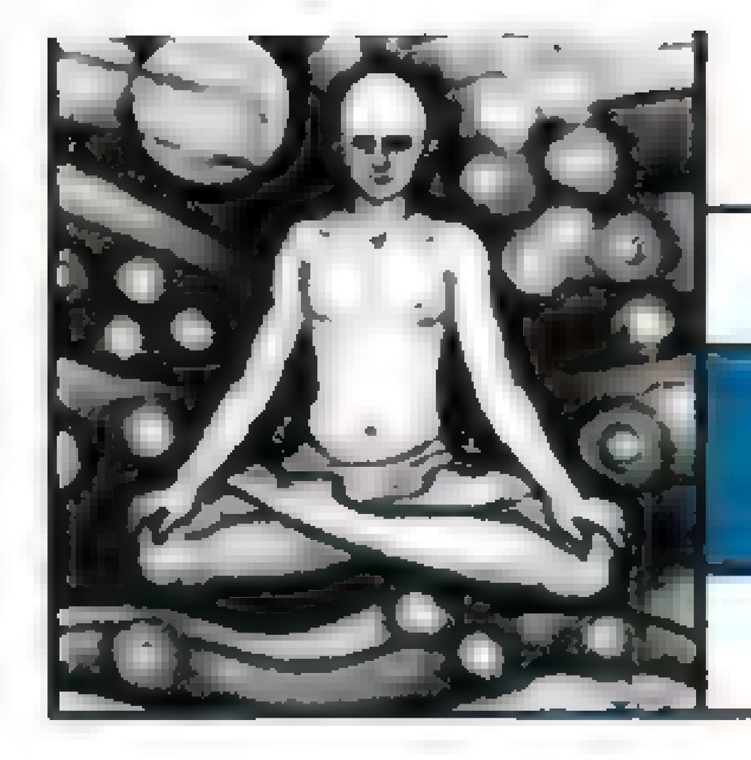
Prolongation

Score de pouvoir :	Con -4
Coût initial :	5
Coût de maintien :	2/round
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	4ème niveau

Quand ce pouvoir est effectif, la portée et le rayon de la zone d'effet de n'importe quel pouvoir sont augmentés de 50%. Il n'a pas d'effet sur les pouvoirs ayant une portée de zéro ou d'un individu, pas plus qu'il ne modifie les zones d'effet personnelles ou centrées sur un objet unique. Il n'affecte que les pouvoirs affectant une quantité de matière ; une désintégration prolongée, par exemple, détruira jusqu'à 12 pieds cubiques de matière au lieu de 8.

Score de pouvoir — L'augmentation est de 100%

20 — Toutes les portées/zones d'effet sont divisées par deux pendant 1d4 heures.



Réceptacle

Score de pouvoir :	Sag -5
Coût initial :	0
Coût de maintien :	0
Portée :	touché
Temps de préparation :	1 round/point
Zone d'effet :	1 objet
Pré-requis :	octroi de pouvoir ou gemme de valeur

Ce pouvoir permet au psioniste de stocker de l'énergie psionique dans un réceptacle spécial. Le psioniste peut faire appel plus tard à cette énergie pour nourrir ses autres pouvoirs psioniques. Il ne peut utiliser ces points quand son total de points de force psionique est déjà à son maximum. Cependant, il peut garder en réserve les PFP stockés jusqu'à ce que son énergie psionique soit faible, et les utiliser alors immédiatement (c'est comme de stocker une pinte de votre sang à l'hôpital. Plus tard, si vous perdez du sang dans un accident ou une opération, vous pourrez utiliser le sang ainsi stocké pour remédier rapidement à cette perte).

Avant que l'énergie ne puisse être stockée, un réceptacle doit être préparé. Deux types de réceptacles sont appropriés : un récipient préparé avec un octroi de pouvoir (une science métapsionique) ou une gemme de valeur préparée spécifiquement pour l'utilisation du pouvoir de réceptacle.

Récipient préparé avec un octroi de pouvoir : N'importe quel récipient peut servir comme réceptacle d'énergie psionique, s'il a été auparavant traité par octroi de pouvoir. Le psioniste doit effectuer la préparation initiale et le scellement final décrits plus haut à la rubrique "octroi de pouvoir". Il ne doit rien faire d'autre, le récipient n'ayant pas besoin d'autre pouvoir. Il peut contenir un nombre de PFP égal à son potentiel psionique, multiplié par son niveau d'expérience.

Gemme de valeur : Une gemme peut contenir 1 PFP par tranche de 100 po de valeur, arrondi à l'entier inférieur. Par exemple, une gemme valant 650 po, peut contenir 6 PFP, et une gemme valant 1.000 po, 10 PFP. La gemme a tout de même besoin d'une préparation. Pour ce faire, le psioniste doit remplir lentement la gemme de PFP — à raison de 1 par tour — jusqu'à ce qu'elle atteigne sa capacité maximum (1/100 de sa valeur). Le psioniste ne peut rien faire d'autre que remplir la gemme. Lorsque cette tâche est achevée, il doit faire un test de pouvoir. S'il échoue, seule la moitié de la capacité de la gemme est utilisable.

Stockage de points : En utilisant son pouvoir de réceptacle, il peut placer automatiquement 1 PFP par round dans un récipient préparé convenablement. Quand il a fini, le psioniste doit faire un test de pouvoir. S'il réussit, tout va bien ; s'il échoue, seule la moitié des points dépensés sera stockée dans le récipient, le reste étant tout bonnement perdu.

Utilisation des points stockés : Le psioniste peut réutiliser automatiquement les points stockés. Le réceptacle doit être en contact avec sa chair. Il ne peut jamais récupérer plus de points que le réceptacle n'en contient à cet instant donné, pas plus qu'il ne peut en récupérer un nombre tel que son total actuel de PFP dépasse son total maximum. Quel que soit le récipient, un psioniste ne peut jamais stocker plus de PFP que son total maximum (par exemple, si le maximum habituel est de 100 PFP, il ne peut stocker plus de 100 PFP). Seul le psioniste, qui a placé des points dans l'objet, peut utiliser ce dernier.

Le danger de ce pouvoir réside dans la perte du réceptacle. S'il est endommagé ou détruit, son contenu (les PFP) est immédiatement soustrait du total courant de PFP du psioniste. Cette perte est temporaire. Cependant, il récupère les PFP deux fois moins vite que normalement jusqu'à ce qu'il soit de nouveau revenu à son plein potentiel de PFP.

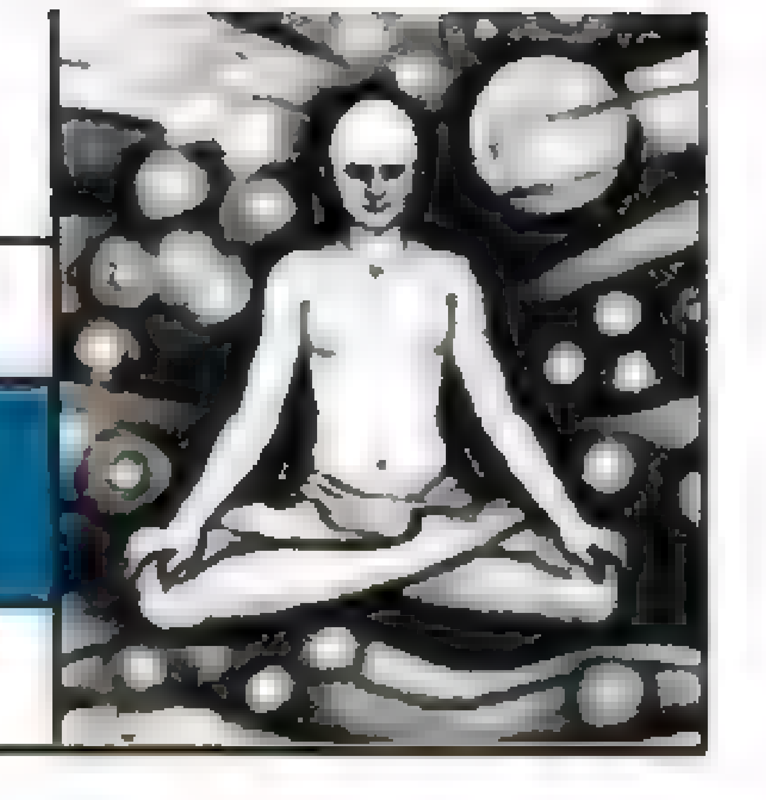
Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

20 — Pas d'autre effet.

Rétrospection

Score de pouvoir :	Sag -4
Coût initial :	120
Coût de maintien :	na
Portée :	0
Temps de préparation :	10
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	convergence, 7ème niveau

La rétrospection est une sorte de séance de spiritisme psionique. Elle permet au psioniste de plonger dans le passé et de localiser des souvenirs qui



ont été perdus par d'autres esprits. Un psioniste doit se joindre au moins à deux autres psionistes dans une convergence, avant de pouvoir utiliser ce pouvoir. Il — ou l'un des autres participants à la convergence — pose ensuite une question concernant un événement spécifique du passé. Pour trouver la réponse, le psioniste doit réussir un test de pouvoir.

Si la rétrospection réussit, les personnages exploitent la subtile mémoire universelle. Ils ont accès à n'importe quelle information ayant existé dans la mémoire de n'importe qui concernant l'incident auquel ils s'intéressent. L'importance des détails qui viennent à l'esprit dépend du résultat du test de pouvoir :

1	extrêmement vague et fragmentaire
2	vague ou incomplet
3-5	complet mais pas très précis
6 et +	raisonnablement complet et précis

Les souvenirs portent la marque des personnalités qui les ont créés. Le MD devrait s'impliquer dans ces souvenirs, et non simplement réciter les informations. Si les alignements des psionistes diffèrent significativement des alignements des souvenirs, les jets de réaction sont en rapport. Les souvenirs peuvent être polis et utiles, ou revêches et complètement grossiers. Les souvenirs, qui gisent pendant des siècles sans être dérangés, peuvent être irrités par l'intrusion ou enchantés par la chance de s'aérer ou de faire éclater la vérité au grand jour.

Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

20 — Pas d'autre effet.

Sangle

Score de pouvoir :	Int -3
Coût initial :	0
Coût de maintien :	2 x maintenance
Portée :	0
Temps de préparation :	0
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	3ème niveau

Chaque fois qu'un psioniste sangle un autre pouvoir, il peut le maintenir automatiquement — c'est-à-dire sans concentration. Ainsi, un psioniste ne maintenant que des pouvoirs sanglés, peut dormir sans les interrompre.

Pour utiliser la sangle, le psioniste doit en premier initialiser et maintenir le pouvoir qu'il a l'intention d'affecter. Il doit ensuite faire un test de pouvoir de sanglage. S'il réussit, il paye automatiquement deux fois le coût de maintien pour le pouvoir sanglé — ou un minimum de 1 PFP par heure. Pour enlever le sanglage, il doit décider de le faire consciemment (aucun test de pouvoir n'est exigé). Autrement, le sanglage reste en place jusqu'à ce que le psioniste soit à cours de PFP. Cela signifie qu'un psioniste inconscient ou dormi, pourrait se réveiller et trouver toute sa force psionique épuisée par le sanglage. Si le psioniste souhaite réétablir une sangle qu'il a interrompue, il doit faire un nouveau test de pouvoir.

Score de pouvoir — Pas d'autre effet.

20 — La tentative de sangle annule le pouvoir choisi.

Transe martiale

Score de pouvoir :	Sag -3
Coût initial :	7
Coût de maintien :	0 (gratis)
Portée :	0
Temps de préparation :	1
Zone d'effet :	personnel
Pré-requis :	3ème niveau

Dans certaines situations, le psioniste peut trouver utile d'entrer dans une transe avant d'engager un combat psionique. Cette transe concentre l'attention complète du personnage sur son activité psionique et ajuste en fonction toutes les autres distractions. Pendant qu'il entre en transe, il obtient un bonus de +1 à tous ses scores de télépathie (tous les pouvoirs de cette discipline).

La transe martiale s'achève dès que le personnage le souhaite. Elle n'est pas profonde ; le personnage en est tiré par n'importe quel coup, secousse, ou tape. Son attention est complètement occupée, et ainsi toute attaque de mêlée, dirigée contre lui, le touche automatiquement et provoque les dégâts maximums.

Score de pouvoir — Il arrive à maintenir assez de conscience pour éviter les attaques de mêlée.

20 — Pas d'autre effet.

CHAPITRE

9 Une Campagne Psionique

Ce chapitre explique comment intégrer les psioniques dans vos parties d'AD&D® 2ème Edition. Il examine le rôle des psioniques dans une campagne, les attitudes des PNJ envers les psionistes, et les relations entre les psioniques et la magie. Il donne au MD des conseils pour traiter les méchants et les monstres qui ont des psioniques. Finalement, vous apprendrez ce que c'est que de ressentir les psioniques.

Regardez ce que j'ai !

Quand quelque chose de nouveau et d'excitant arrive, l'impulsion naturelle est de se ruer vers le groupe de joueurs, de le balancer sur la table, et de laisser tout le monde foncer dedans à pleine énergie. Mais c'est une mauvaise manière d'amener un élément aussi puissant que les psioniques dans une campagne déjà existante d'AD&D®. Les joueurs réagiront vraisemblablement de deux manières. Tout d'abord, tout le monde voudra jouer un psioniste. L'atmosphère globale du jeu changera soudain — à un tel point que les joueurs diront finalement "Ce n'est plus comme c'était". La seconde réaction prendra la forme d'un scepticisme général sur le fait d'accomplir un si grand changement, et personne ne voudra jouer un psioniste. Dans tous les cas, l'enthousiasme se tarit.

Comme toute nouvelle source de pouvoir, les psionistes devraient être abordés avec bon sens et un brin d'attention — en particulier par le MD. Quelle que soit l'expérience qu'il possède, ce sujet est totalement nouveau, et il y en a long. Le MD qui s'y plonge à corps perdu peut se retrouver noyé par les détails. Si le jeu s'embourbe à chaque fois qu'un psioniste essaye de faire quelque chose car le MD doit feuilleter son livre, les joueurs perdront rapidement leur intérêt pour cette classe. Il est préférable de commencer à la lisière des psioniques et de progresser lentement, plutôt que d'immerger d'un coup les joueurs.

Un PNJ psioniste est une manière idéale d'introduire progressivement les psioniques. Si le PNJ est un engagé, un suivant, ou un allié, il peut même ne pas révéler ses pouvoirs, en particulier s'il est un personnage à plusieurs classes. Le MD peut introduire autant de psioniques qu'il veut, développant une sensation au sujet de ces pouvoirs et de la manière dont ils se coordonnent avec les autres éléments du jeu. Un MD particulièrement rusé peut même ne pas mentionner que les psioniques sont impliqués, laissant plutôt les joueurs essayer de démêler l'écheveau des événements se déroulant autour d'eux (certaines personnes, par exemple, croient en fait que les poltergeists ne sont pas des esprits frappeurs, mais des manifestations de capacité psychique non entraînée et souvent inconsciente. Un PNJ avec de tels pouvoirs pourrait hanter les joueurs pendant un bon moment). Une fois que le MD est satisfait et à l'aise avec son PNJ psioniste, la classe peut être ouverte aux personnages joueurs.

Bien sûr, dans certaines parties, la discrétion peut ne pas être appropriée. De nombreux MD permettent aux joueurs de les aider à développer l'environnement de la campagne, et discutent quotidiennement des grandes lignes directrices du jeu avec les joueurs. Si vous appartenez à cette catégorie, alors vos joueurs devraient prendre part dans l'introduction des psioniques. Une approche lente et régulière est toujours préférable. Laissez un joueur avoir un personnage psioniste. Faites un compte rendu avec lui après chaque partie ; notez ses réactions aussi bien aux règles qu'à la manière dont les psioniques sont utilisés dans la campagne. Demandez également aux autres joueurs leurs opinions. Quand vous sentez avec vos joueurs que vous avez résolu les problèmes, la classe peut être ouverte à tous.

Brûlez-le !

Comment les PNJ et la société en général réagissent-ils aux psionistes ? La réponse recouvre la gamme des émotions. Un MD devrait choisir les attitudes les mieux adaptées à sa campagne. Voici certaines possibilités :

- Les psioniques ne sont pas vus différemment de la magie. C'est un outil, aussi bon ou mauvais que le psioniste qui s'en sert.
- Les psioniques sont mal compris par ceux qui ne les pratiquent pas, lesquels croient en général que c'est de la magie et que le psioniste n'est qu'une sorte de magicien.
- Les psionistes sont craints et injuriés, comme les sorcières au moyen-âge.



Contrôle du vent : Omar tempête contre ses ennemis.



- La pratique des psioniques est illégale ou réservée à des praticiens officiellement consacrés par la cour.
- Les psionistes sont considérés comme une race entièrement à part. Ils maintiennent leurs propres communautés à l'intérieur de communautés plus vastes.
- Les psionistes ont été conduits à se retirer dans la clandestinité. Ils maintiennent des sociétés secrètes pour leur propre sauvegarde.

Il est tout à fait raisonnable de mélanger ces attitudes au sein d'une seule campagne : les points de vue peuvent varier d'un pays à l'autre ou même d'une ville à l'autre. Mais, quand vous choisissez une attitude sociale, gardez plusieurs points à l'esprit. De nombreux romans fantastiques impliquant les psioniques ont un fil commun : les psionistes subissent une ségrégation de la part du reste de la société, souvent par choix, mais parfois par force. Il y a plusieurs bonnes raisons à cela.

Pour la plupart des gens, le cœur des psioniques est la télépathie, et la télépathie équivaut à la lecture de l'esprit. Puiser directement dans les pensées de quelqu'un d'autre est l'ultime violation de l'intimité. Pire que tout, le sujet n'a aucun moyen de savoir ce qui se passe ni de l'empêcher. Il est non seulement envahi, mais en plus il ne peut rien y faire.

Les psioniques se prêtent à la discrétion. Leur utilisation n'a aucun signe extérieur. Les magiciens doivent proférer des incantations, déplacer leurs mains dans l'air, et lancer des morceaux d'os et de poussière dans des fumées sulfureuses pour lancer leurs sorts. Les clercs doivent prier et invoquer leurs divinités. Toutes ces choses avertissent clairement la victime potentielle que quelque chose est en train de se passer, qu'une force surnaturelle est sur le point d'être libérée. Le psioniste ne révèle rien. Son pouvoir ne nécessite aucun élément verbal, somatique ou matériel. Quand les pouvoirs psioniques sont utilisés, à peu près n'importe qui peut en être la source, et parfois même la distance ne constitue pas une restriction.

L'apparence du psioniste ne révèle pas plus sa nature. Ses poches et sa bourse ne sont pas gonflées d'étranges décoctions. Ses doigts et ses manches ne sont pas tachés d'encre ou de produits chimiques. Il n'a pas besoin de porter de robes ou de symboles d'un ordre sacré. Les personnages psioniques qui font attention peuvent dissimuler leur nature pendant longtemps.

Cela signifie que pour le commun des mortels n'importe qui, même un ami ou un parent, pourrait lire son esprit à n'importe quel moment — pourrait même en fait influencer ses actions, plonger dans ses secrets les plus profonds, entrer dans sa demeure sans laisser de trace. Qui peut avoir confiance en un tel pouvoir, si le pouvoir corrompt réellement.

La réponse, aussi loin que le fermier ou le marchand suspicieux puissent se sentir concernés, est personne. Si personne ne peut avoir confiance, alors quiconque possédant de telles capacités devrait être contrôlé, ou du moins empêché de vivre parmi les gens normaux et décents.

Cela, bien sur, est l'attitude des gens qui n'ont aucune connaissance ou expérience des psioniques. Un peuple éclairé ou ayant bénéficié d'une utilisation bénéfique des psioniques verra les psionistes sous un jour positif.

Les mondes de campagne de T.S.R.

L'attitude globale envers les psioniques et leur prédominance dans chacun des mondes de campagne publiés par TSR est décrite ci-dessous. Gardez à l'esprit qu'il s'agit de tendances générales, et qu'il peut y avoir des variations significatives d'une région à l'autre.

LES ROYAUMES OUBLIÉS®. Avant le Temps des Troubles, les psioniques étaient extrêmement rares dans les Royaumes. L'incidence de leurs capacités est maintenant en progression et leurs pouvoirs eux-mêmes semblent être devenus plus stables. La plupart des gens n'ont jamais entendu parler des psioniques ou des psionistes ; ceux qui sont dans le cas contraire tendent à les confondre avec la magie.

LE MONDE DE GREYHAWK®. Les psioniques sont une ancienne facette bien établie de la vie sur Œrth. Ils furent sans doute amenés là quand un vaisseau spatial illithid s'est écrasé sur la planète il y a des éons. Les psionistes ne sont pas courants, mais la plupart des gens sont au moins conscients de leur existence et les considèrent souvent comme étant simplement une autre recherche mystique, à



peine différente de la magie. Les guildes de psionistes et des associations secrètes peuvent se rencontrer dans les cités principales.

KRYNN, LE MONDE DE LANCEDRAGON®. Aucun natif de Krynn ne montre de potentiel psionique. Les quelques psionistes vivant sur le monde viennent sans aucun doute d'ailleurs (par des vaisseaux spelljammer ou d'autres voyages magiques) ou sont les descendants d'ancêtres psioniquement capables venant d'un autre monde. Seuls les sages et les magiciens ayant le plus lu ont une connaissance quelconque des psioniques.

RAVENLOFT™. Les psioniques sont connus dans Ravenloft. Cependant, la nature du Demi-plan de l'Effroi restreint l'efficacité de certains pouvoirs psioniques :

- Aucun pouvoir psionique ne peut faire une brèche dans la Brume. Un personnage peut se téléporter, voyager à travers les dimensions, se déplacer par les rêves, ou par n'importe quel autre moyen qu'il choisit, mais il émergera presque toujours dans le même domaine. Dans les rares cas où il émergera quelque part ailleurs, ce sera sur un banc de Brume qui le mènera qui sait où. Le MD déterminera la localisation exacte.
- Aucun pouvoir psionique ne peut amener quelqu'un de l'extérieur sur Ravenloft. Certains sorts magiques peuvent le faire, pas les psioniques.
- Tout le demi-plan est tellement inondé de mal, que cela se reporte sur l'aura de tout le monde. L'examen de l'aura d'une personne pourra révéler l'alignement d'une personne, d'aussi loin que la loi et le chaos sont concernés, mais pas le bien ou le mal.
- Tout pouvoir psionique donnant au personnage accès à des informations éloignées ou extrasensorielles (en premier lieu par les pouvoirs clairsentients ou télépathiques) crée aussi une présence-ombre de ce personnage. Cette présence-ombre peut être détectée en faisant un jet d'un d20 sous le niveau ou le nombre de dés de vie, ou moins, du personnage. Lancez une seule fois, et utilisez le niveau ou le nombre de dés de vie de la créature, ou du personnage, le plus puissant étant affecté.

SPELLJAMMER™. Les pouvoirs psioniques fonctionnent normalement dans l'espace sauvage et dans le phlogiston. Mais les psioniques ne sont pas de la magie et ne peuvent actionner un casque de spelljamming.

Psioniques et Magie

Les psioniques et la magie sont des forces complètement distinctes. Certains de leurs effets se recoupent, comme on peut s'y attendre, car certains d'entre eux sont si utiles que n'importe qui pouvant les obtenir essayera probablement de le faire. Aussi bien les psionistes que les magiciens ont par exemple des moyens de devenir invisibles, de voyager instantanément, et de contrôler les autres personnes ou créatures. Mais dans leur configuration de base, la magie et les psioniques sont comme l'eau et l'huile ; ils ne se mélangent pas. Le texte qui suit offre quelques directives générales et des règles spécifiques pour l'interaction entre la magie et les psioniques.

Directives générales

- L'essence de la magie et celle des psioniques sont totalement différentes. Un magicien ou un clerc qui peut détecter la magie, ne pourra pas détecter les psioniques, pas plus qu'un psionique pouvant sonder l'activité psionique ne détectera un lancement de sort. Cela reste vrai même si l'effet particulier d'un talent magique ou psionique est identique, ou presque. Un magicien peut par exemple utiliser *fermeture* pour tenir une porte fermée. A sa manière, un psioniste peut aussi le faire en utilisant la psychokinésie. Si un psioniste tient une porte fermée, et qu'un magicien lance une *détection de la magie* sur la porte, le magicien ne trouvera rien d'inhabituel. Si le magicien lance une *dissipation de la magie*, la porte ne s'ouvrira pas. Aucune force magique ne fonctionnera sur la porte.

Des exceptions existent, mais elles sont assez facilement déterminables. Par exemple, un magicien qui lance un sort de *détection de l'invisibilité* verra un personnage utilisant une invisibilité psionique, car la description du sort indique spécifiquement que le sort ne fait pas de distinction entre les différents types d'invisibilité.

- La magie est capable de reproduire des effets psioniques comme, entre autres, l'ESP, la clair-



voyance, la clairaudience, la téléportation et la lévitation. De nouveau, cependant, l'énergie impliquée est magique et non psionique. Ainsi, des pouvoirs psioniques normaux ne détecteront pas ces effets magiques.

• Les images et les illusions magiques manipulent la lumière, le son et l'odorat. Cela signifie qu'elles peuvent affecter des pouvoirs psioniques qui ont pour base ou qui étendent les sens normaux : clairvoyance, clairaudience, vision globale, sentir la lumière, etc. L'utilisation de tout pouvoir psychométabolique, psychokinétique, télépathique ou psychotranslateur, contre une illusion entraîne automatiquement la réalisation par le psioniste d'un jet de sauvegarde contre les sorts. En fonction de la situation, le MD peut décider que l'utilisation d'un tel pouvoir perce automatiquement l'illusion.

• Les fantasmes magiques, d'un autre coté, opèrent entièrement dans l'esprit du spectateur. Un psioniste utilisant n'importe quel pouvoir contre un fantasme doit automatiquement faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour le percer (le psioniste est trop bien réglé sur son propre esprit pour être facilement dupé de cette manière).

Sorts et pouvoirs psioniques

Action libre. Ce sort triomphe de tous les effets psychokinétiques contre le corps du sujet, ainsi que de la domination.

Coquille anti-magique. Ce sort n'a aucun effet sur les psioniques.

Détection de l'invisibilité. Ce sort est efficace contre l'invisibilité psionique, les voyageurs astraux, les formes d'ombre, et les personnages éthéraux. Il n'est pas efficace contre les personnages se trouvant dans d'autres dimensions.

Détection de la magie. Il ne détectera jamais une activité psionique.

Détection de la scrutation. Quand ce sort est utilisé contre un psioniste clairvoyant, ce dernier doit faire un jet de sauvegarde. S'il le réussit, il évite la détection.

Détection des charmes. Il détectera les contrôles télépathiques comme la domination.

Détection faussée. Ce sort n'affecte que les détections magiques.

Double illusoire. Tout psioniste essayant de contacter l'esprit d'un magicien réalisera tout de suite sa déception. Mais la première tentative de contact échouera automatiquement, cependant.

Emprisonnement de l'âme. Un psioniste emprisonné par ce sort ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs psioniques. (bien que le corps du personnage soit emprisonné avec son âme, il est stocké sous une forme radicalement altérée de manière magique. Ainsi le psioniste n'a plus accès à l'énergie physique qui est la base de tous ses pouvoirs).

ESP. Un psioniste aura toujours un jet de sauvegarde contre ce sort avec un bonus de +2. Un succès annule le sort.

Esprit impénétrable. Le psioniste peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour en triompher.

Globe d'invulnérabilité. Les psioniques ne sont pas affectés par les globes.

Globe mineur d'invulnérabilité. Les psioniques ne sont pas affectés par les globes.

Immunité contre les sorts. Cela n'affecte pas les pouvoirs psioniques.

Interdiction. Aucun pouvoir métabolique ou téléportant ne peut percer ce sort.

Non-détection. Ce sort est pleinement efficace contre les sens psioniques.

Projectile magique. Ce sort n'a pas d'effet à l'intérieur d'un champ de stase.

Protection contre le mal (rayon de 3 mètres). Comme *protection contre le mal.*

Protection contre le mal. Tous les pouvoirs télépathiques utilisés contre quelqu'un protégé contre le mal ont leurs scores de pouvoir réduits de 2. De plus, le sort empêche des contrôles mentaux comme la domination.

Réceptacle magique. Le psioniste utilise ses scores combinés de Sagesse et de Constitution quand il détermine son ajustement différentiel.

Réincarnation. À moins qu'une réincarnation ne soit possible dans la classe psioniste, tous les pouvoirs psioniques sont perdus.

Sphère d'Otiluke. Les pouvoirs psioniques ne peuvent pénétrer la protection offerte par ce sort.

Télékinésie. Si ce sort est opposé à la psychokinésie, menez un combat psychique entre le score de pouvoir du psioniste et le niveau d'expérience du magicien.

Vision fausse. Le psioniste peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour en annuler les effets.



Note : Comme il est dit dans le Chapitre 1, tous les psionistes ont un bonus de +2 quand ils font un jet de sauvegarde contre les sorts d'enchantement/ charme.

Objets Magiques

Les mêmes directives s'appliquent aux objets magiques, à leurs effets, et à l'interaction entre eux et les psioniques. Mais, un objet en particulier mérite une mention particulière, la *pierre philosophale*.

Pour des raisons qui sont inconnues, une *pierre philosophale* aide un psioniste à façonner l'énergie. Tant que la pierre est en contact avec la chair du psioniste, tous les scores de pouvoir de sa discipline primaire sont augmentés d'un point. Si la pierre est sous forme de sels cristallins, une variété rare, elle augmente ses scores de pouvoir dans sa discipline primaire et dans une autre discipline choisie par le personnage. Si elle est sous la forme extrêmement rare de la poudre blanche, elle augmente ses scores de pouvoir de sa discipline primaire, et lui permet de récupérer les points de force psionique deux fois plus vite que normalement.

Monstres, méchants et autres PNJ

La plupart des règles de bon sens qui s'appliquent aux monstres, méchants et PNJ normaux, s'applique aussi aux créatures psioniques. Mais, cela ne fait jamais de mal de revoir certains des éléments suivants :

Les PNJ psioniques font d'excellents méchants de premier plan. Mais comme toute entité puissante unique — un vampire, un dragon, une liche, un spectateur — ils sont moins efficaces dans l'isolement que quand ils sont au centre d'un réseau de serviteurs. Pour cette raison, la plupart des méchants psioniques auront de nombreux esclaves, suivants, mercenaires et autres vassaux obéissant à leurs moindres volontés. Certains de ces derniers peuvent être personnellement des psionistes mineurs. Jouant aussi bien le rôle d'yeux, d'oreilles, ou d'objets décoratifs pour leur maître, ils servent également à affaiblir les attaquants avant la confrontation finale (ou ils donnent du temps au psioniste pour qu'il s'échappe si l'adversaire est trop fort).

Les monstres psioniques, d'un autre côté, tendent à être des créatures solitaires. Nombre d'entre eux chassent en se fixant sur les activités mentales, voire même uniquement sur les activités psioniques (ils détectent et pistent l'activité psionique de la même manière qu'un chien flaire l'odeur d'un renard et le chasse sans merci). Une foule de créatures pensantes tendent à créer des interférences (c'est-à-dire un "brouillage des ondes"), rendant plus difficile la détection d'un psioniste (ou le choix d'une victime) qui erre à portée.

Comme elles opèrent en solitaire ou en petits groupes, les créatures psioniques tendent à frapper rapidement, infligeant autant de dégâts que possibles, s'éloignant ensuite avant que les victimes puissent contre-attaquer. Une excellente tactique, par exemple, est de se téléporter dans un groupe, de saisir quelqu'un au hasard, et de se téléporter de nouveau immédiatement. Il devient soudainement plus facile de s'occuper d'une personne seule, plutôt qu'au milieu de ses camarades. Des tactiques de ce genre peuvent provoquer bien plus de peur et de destruction que ce que pourrait inspirer un regard sur les caractéristiques de la créature.

Même s'ils sont amicaux, les PNJ ayant des pouvoirs psioniques tendent à garder leurs pouvoirs pour eux. La discrétion est toujours la meilleure ligne de conduite. A moins qu'il n'y ait de bonnes raisons sociales ou d'emploi, ne révélez jamais qu'un PNJ est un psioniste ; laissez les joueurs s'imaginer ce qu'ils veulent.

Vivre les psioniques

Les psioniques — la maîtrise et le façonnage des énergies internes personnelles — est une expérience unique. Ressemblant de très près au zen, son essence ne peut être décrite. Il faut la ressentir. A la base des psioniques il y a une tautologie : seule la compréhension amène la compréhension. Ce qui suit n'est qu'une tentative destinée aux curieux de décrire l'expérience des psioniques.

La première chose qu'un psioniste apprend est la façon de reconnaître l'énergie interne. Tout le monde en est rempli, mais la plupart des gens n'en ont pas conscience. Nous en sommes inondés 24 heures sur 24, l'élaborant pendant les périodes de repos, et y faisant appel pendant les périodes de fatigue ou de stress. Le psioniste apprend à tourner sa conscience vers l'intérieur et à chercher son éner-



gie. Progressivement, il la rassemble, l'attirant vers un certain point. La notion *d'attraction* est primordiale, car cette énergie ne peut être forcée ou poussée, elle doit être attirée pour s'accumuler. Un psioniste expérimenté peut rassembler son énergie continuellement et inconsciemment. Mais pour un débutant c'est la première percée et la plus importante.

Une fois qu'une somme d'énergie a été rassemblée, le psioniste peut commencer à la façonner. La description la plus fidèle de ce paquet d'énergie est l'apparition d'un "point chaud" au point de rassemblement. Au début, les points chauds sont faciles à former à l'avant du cerveau. Quand le psioniste en herbe s'entraîne, il apprend à se déplacer autour. Finalement, il peut rassembler de l'énergie n'importe où : sa tête, sa main, son épaule, son dos. La localisation précise est importante dans l'utilisation de certains pouvoirs, mais ce n'est pas une généralité.

L'énergie n'est pas façonnée au sens normal du mot. Apprêter serait peut être une meilleur dénomination. Le psioniste visualise l'effet qu'il désire. Plus cette visualisation est forte, plus le succès est vraisemblable. Quand l'accumulation atteint son apogée, l'énergie est en général transformée en une seule explosion libératoire.

De nombreux psionistes décrivent cette libération comme une augmentation instantanée de la température apparente du point chaud, accompagnée par une sensation de "rythme" — comme si le point chaud émettait des piques d'énergie en formant un motif radial autour du corps du psioniste. Cette sensation est plus forte quand le psioniste dirige l'énergie vers l'extérieur d'une manière agressive — quand il déplace un objet par exemple. Si le pouvoir utilisé est de nature directionnelle, les piques sont plus fortes dans cette direction, et très faibles dans les autres. Si les effets du pouvoir continuent pendant plus que quelques brefs instants, le rythme continue aussi, mais à une intensité beaucoup plus faible.

Le contact, un pouvoir courant et vital, a une autre manifestation physique. Plutôt qu'un point chaud, les sujets décrivent la sensation de contact comme un "point épais" ou un "point lourd" quelque part dans l'esprit. Ils ont en général du mal à dire exactement où (devant, derrière, à gauche, à droite), mais ne ressentent pas moins qu'il s'agit d'un endroit défini. Un contact entrepris de force (comme dans un combat télépathique) provoque une sensation similaire, mais encore plus extrême. Chaque tangente arrive dans l'esprit comme un "calcul biliaire", selon Bezalar Mujarif, un remarquable psioniste résidant maintenant à Calimshan. Quand le contact arrive finalement, ajoute-t-il, il ressent "comme un tigre sortant ses griffes dans votre tête".

Les pouvoirs claisentients tendent à opérer de deux manières. Soit le pouvoir se superpose sur les sens normaux du psioniste (clairaudience, clairvoyance) ou apporte des informations par des mouvements rapides ou des éclairs intérieurs (lecture d'objet, précognition).

Les non-psionistes s'imaginent souvent qu'un télépathe peut écouter aux portes de leurs pensées. Ce n'est pas totalement vrai. Si un psioniste utilise la télépathie, les pensées de la cible ne coulent pas dans son esprit, masquant les siennes, ou interférant avec. Les pensées viennent plutôt comme de simples connaissances. Le psioniste sait que la cible est en train de penser, comme s'il se souvenait maintenant simplement de ce que quelqu'un lui a dit quelques heures plus tôt.

Chevaliers de la Table Flottante

La plupart des campagnes du jeu AD&D® suivent des cultures ou des thèmes médiévaux, aussi bien historiques que légendaires. Les joueurs peuvent facilement trouver des modèles pour la plupart des classes de personnages, du magicien au combattant. Mais les psioniques appartiennent plus souvent au domaine de la science-fiction et du futur qu'à celui du passé. Des exemples historiques sont difficiles à trouver. Svengali est une possibilité pour l'aspect mauvais. Des personnages modernes comme Kreskin et Uri Geller fournissent des exemples de pouvoirs extrasensoriels (allégués), mais ils sont tout à fait non-médiévaux.

Pour trouver des modèles de psioniste, il faut fouiller dans les contes populaires indiens et asiatiques. Ceux-ci contiennent de nombreux personnages dotés de capacités qui sont le reflet des psioniques, en grande partie parce que le mysticisme oriental met l'accent sur la méditation et l'exploitation de l'énergie intérieure. Les œuvres de fiction fantastique offrent aussi quelques bons exemples.



La bibliographie ci-dessous comprend plusieurs bonnes sources concernant les psioniques. Nous conseillons fortement aux joueurs intéressés par le sujet de lire certains de ces livres pour y chercher l'inspiration.

Bibliographie

Note du Traducteur : Chaque fois que cela a été possible, nous avons indiqué le titre de la traduction française de l'ouvrage. Dans les autres cas, nous en avons conservé le titre original.

Fiction

Bester, Alfred ; *L'Homme démoli, Terminus, les étoiles.*

Bradley, Marion Zimmer ; La romance de Ténébreuse : *Soleil sanglant, La tour interdite, La planète aux vents de folie, La chaîne brisée, L'épée enchantée, L'étoile du danger, La reine des orages; Children of Hastur, Darkover Landfall, Hawkmistress !, The Heritage of Hastur, The Keeper's Price, The Planet Savers, Sharra's Exile, The Sword of Aldones, Thendera House, Two to conquer, The World Wreckers.*

Brunner, John ; *L'homme total.*

Del Rey, Lester ; *Psi.*

Henderson, Zenna ; *The People, The People : No different, Holding wonder.*

Foster, Alan Dean ; série de Flinx.

King, Stephen ; *Dead Zone*

Kurtz, Katherine ; *Deryni Rising, Deryni Checkmate, High Deryni.*

May, Julian ; La saga du Pliocène : *Le pays multicolore, Les conquérants du Pliocène, The Golden Torc, The Non-Born King, The Adversary.*

Nourse, Alan E. ; *Psi High and Others.*

Pohl, Frederick ; *La promenade de l'ivrogne.*

Russell, Eric Frank ; *The Mindwarpers.*

Robinson, Frank M. ; *The Power.*

Schmitz, James H. ; *The Universe Against Her, The Lion Game*, nouvelles.

Simmons, Dan ; *Carrion Comfort.*

Sturgeon, Theodore ; *Cristal qui songe..*

Tucker, Wilson ; *Wild Talent.*

Van Vogt, A.E. ; série du non-A.

Zelazny, Roger ; *Créatures d'ombre et de lumière, Le maître des rêves, Seigneur de lumière, L'île des morts, Toi, l'immortel, Le sérum de la déesse bleue.*

Hors Fiction

Brookesmith, Peter (ed.) ; *Strange Talents* de la collection "The Unexplained : Mysteries of Mind, Space, and Time" ; Orbis Publishing, London, 1983.

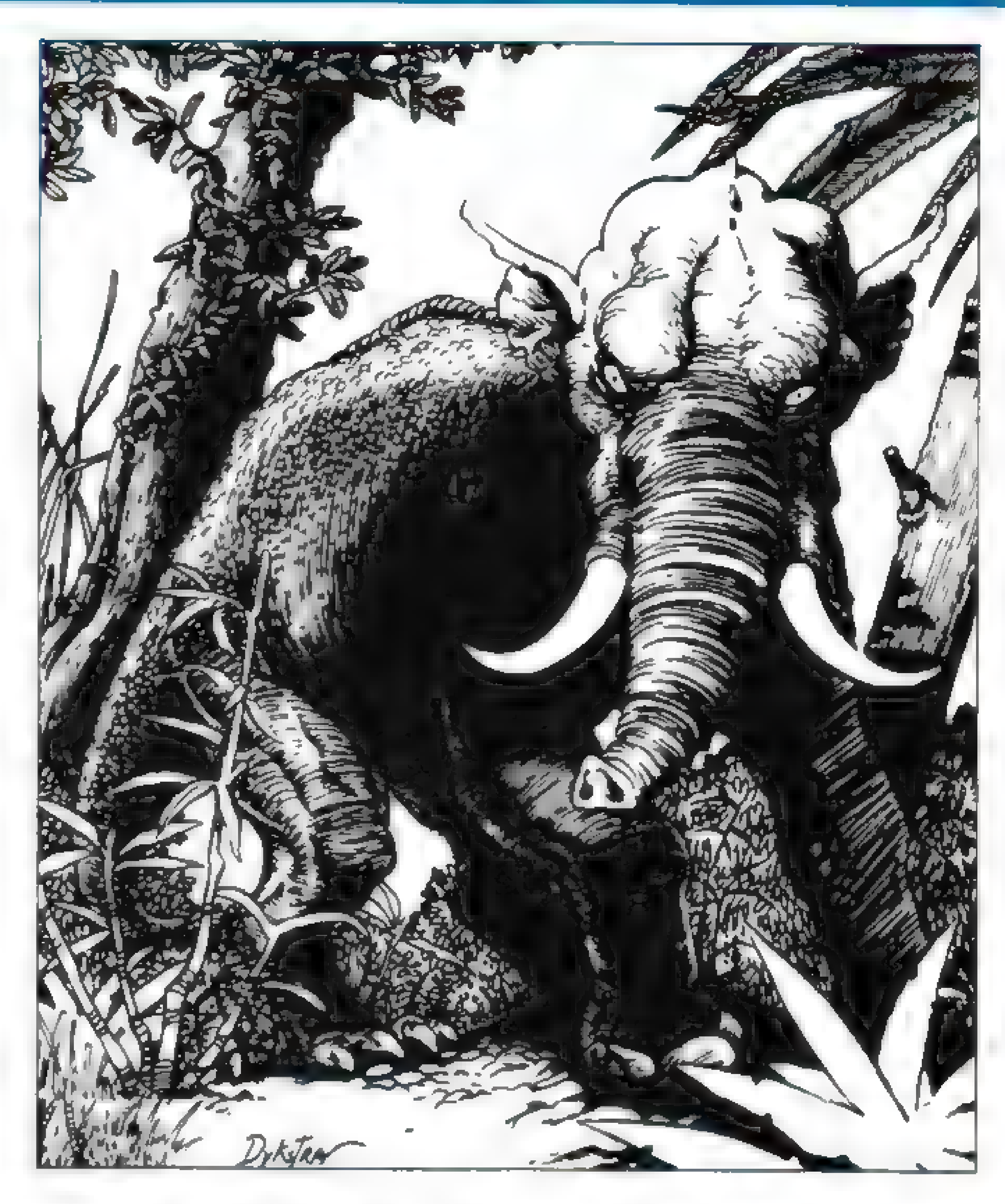
Index of Possibilities : Energy and Power ; Pantheon Books/Random House, New York, New York, 1974.

Mind Over Matter, Powers of Healing, Psychic Powers, Psychic Voyages, de la collection "Mysteries of the Unknown", Time-Life Books, Alexandria, Virginie, 1987.

Puharich, Andrija ; *Beyond Telepathy,* Anchor Press/Doublesday, Garden City, New York, 1973.

Rhine, J. B. ; *The Reach of the Mind,* William Sloane Associates, New York, New York, 1947.

Baku



CLIMAT/TERRAIN :	Semi-tropical/Forêts
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire (ou groupe)
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle à géniale (15 à 18)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre (n'importe lequel, voir ci-dessous)
NOMBRE :	1(1d4+1)
CLASSE D'ARMURE :	-2
DÉPLACEMENT :	21
DÉS DE VIE :	12+12
TACO :	7
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGATS/ATTAQUE :	3d6/2d6/2d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques, objets magi-ques, trompe
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psioniques, invisibilité
RESISTANCE À LA MAGIE :	20%
TAILLE :	G (comme un éléphant de 2,70 m)
MORAL :	Elite (13 à 14)
VALEUR EN PX :	15.000

Un baku ressemble à un étrange éléphant avec une queue de lézard. Il a une tête éléphantesque complétée d'une trompe qui fait rarement plus de un mètre vingt de long. Deux défenses légèrement incurvées vers le haut sortent des mâchoires inférieures de la créature. Ses membres antérieurs trapus ont une peau épaisse comme celle d'un rhinocéros. Les pattes avant sont semblables à celles des éléphants, mais les pattes arrières sont de type léonin et pourvues de griffes. Des écailles similaires à celles des dragons recouvrent le dos et la queue du baku. Chez le mâle, ces écailles se prolongent jusque derrière la tête.

Combat : En dépit de sa taille et de sa corpulence, un baku peut se déplacer rapidement. Il attaque en embrochant avec ses défenses et en piétinant avec ses deux pattes avant. Les pattes ne sont utilisées que contre les attaquants de taille humaine, ou de moins de un mètre quatre vingt. Un baku peut tenir des objets simples dans sa trompe, comme des armes ou des baguettes, et on le trouvera souvent utilisant une arme ou un objet magique quand il attaque.

Le baku peut utiliser les psioniques pour devenir invisible à volonté (voir ci-dessous). Il ne dépense pas de PFP pour cette opération, et le test de pouvoir est toujours réussi. Le baku pousse aussi un barrissement grâce à sa trompe, qui affecte les créatures de certains alignements. Toute créature vulnérable se trouvant à moins de 12 mètres subit 1d8 points de dégâts. Elle doit aussi réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sous peine de fuir de panique comme si elle était affectée par un sort de *terreur* (lancé par un magicien du 12ème niveau). Le baku peut ainsi barrir une fois tous les quatre rounds. Les baku neutres bons affectent ainsi seulement les créatures mauvaises, les baku sombres (mauvais) seulement les créatures bonnes, et les baku sacrés peuvent affecter soit les alignements bons soit les mauvais, selon leur désir.

Les baku neutres bons sont en général des créatures timides et aimant la paix, mais ils combattent avec passion les monstres mauvais et malicieux.

Résumé des psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
12	4/6/17	PM,EP/toutes	= Int	200

Disciplines/Sciences/Dévotions courantes :

• Clairsentience — *Sciences :* Vision de l'aura*. *Dévotions :* Sens du danger.

• Psychométabolisme — *Sciences :* Affinité animale*, métamorphisme*. *Dévotions :* Absorption des maladies, ajustement cellulaire*, forme ectoplasmique*, prêt de santé*, réduction*.

• Psychotranslation — *Sciences :* Voyage probable*. *Dévotions :* Projection astrale*, voyage onirique.

• Télépathie — *Sciences :* Ecrasement psychique*, invisibilité supérieure*. *Dévotions :* Contact*, crainte, invisibilité (sans coût)*, lien spirituel, ouïe vraie, pensées dissimulées, pression mentale, projection empathique à distance.

*Tous les baku ont ces pouvoirs

Habitat/Société : Tous les bakus viennent de l'Opposition Concordante (un plan extérieur). On les voit rarement dans des endroits isolés, et ils préfèrent se déplacer au sein de l'humanité en étant invisibles.

La plupart des baku (80%) sont des créatures bonnes. Ils habitent secrètement au sein de l'humanité pour servir ses intérêts. Les baku bons encouragent les sociétés vivant dans les forêts semi-tropicales.

Environ 15% de la population totale des baku est d'alignement mauvais. Ces baku, appelés "les Sombres" par leurs frères, évoluent également au sein de l'humanité. Cependant, ils tentent de contrecarrer les plans de leurs frères bons, et d'apporter la douleur et la souffrance partout où ils vont.

Les 5% de baku restants sont neutres. Ils sont connus chez les autres baku comme "les Grands" ou "les Sacrés". Bien qu'ils n'aient pas de capacités manifestes permettant de les différencier de leurs frères, ces derniers leur obéissent avec révérence. Ces baku sacrés ont une intelligence minimale de 18.

Ecologie : Les défenses des baku valent 200 po pièce. Cependant, ce trésor est grandement occulté par l'objet magique que le baku tient en général dans sa trompe.

Dévoreur d'intellect, Adulte

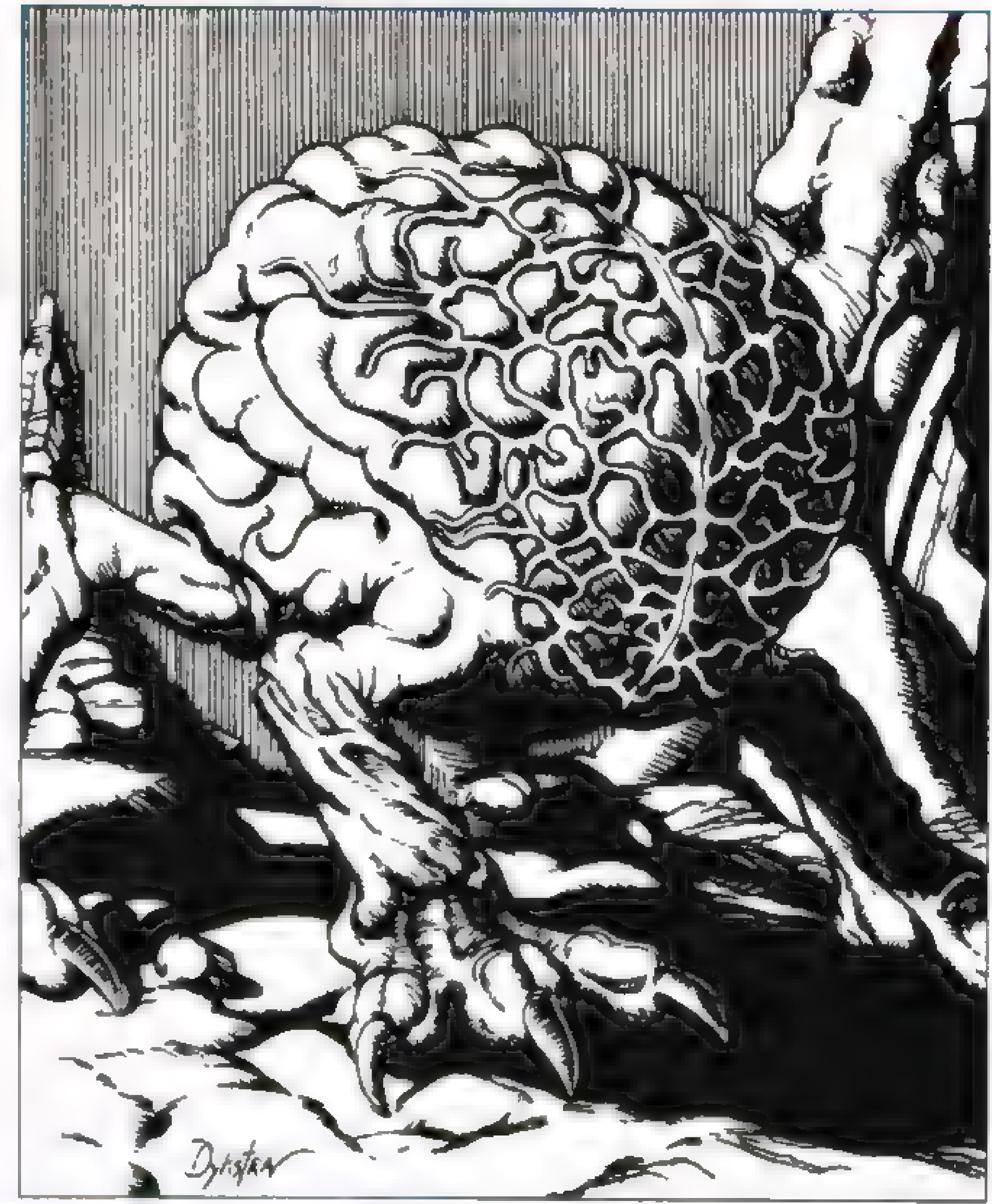
CLIMAT/TERRAIN :	N'importe lequel/Souterrain ou zones sombres
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	N'importe laquelle (s'il fait sombre)
RÉGIME :	Esprits
INTELLIGENCE :	Très (11-12)
TRÉSOR :	D
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	6+6
TACO :	13
NB D'ATTAQUES :	4
DÉGATS/ATTAQUE :	1d4/1d4/1d4/1d4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques, traque
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psioniques, arme +3 nécessaire pour toucher
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Voir ci-dessous
TAILLE :	P (taille d'un cerveau)
MORAL :	Fanatique (17-18)
VALEUR EN PX :	6.000

Le terme de "dévoreur d'intellect" ne s'applique qu'à la forme adulte de cette espèce (l'étape larvaire, ou ustilagor, est décrite à une autre page). Un dévoreur d'intellect ressemble à un grand cerveau humain doté de quatre pattes. Le "cerveau" possède une croûte protectrice. Les membres sont osseux et doublement articulés. Chaque appendice se termine par un pied doté de trois grandes serres.

Combat : Les dévoreurs d'intellect sont étonnamment capables en mêlée. Seules les armes magiques avec un bonus de +3 ou mieux, peuvent les blesser. Même dans ce cas, les armes ne provoquent qu'un point de dégât par attaque. De plus, ces créatures contre-attaquent avec leurs quatre membres griffus simultanément s'ils le souhaitent. Pour ce faire, ils sautent sur leur opposant et le déchiquètent.

Cependant, le principal aspect offensif d'un dévoreur d'intellect réside dans les psioniques. Il chasse les créatures et les personnages psioniques en utilisant une version spéciale de la détection de psionique (portée 18 m, pas de coût). S'il localise une victime potentielle, il la traque, attendant l'occasion de l'attaquer par surprise. L'attaque est deux fois plus puissante, si la créature utilise la division de la personnalité. Avec ce pouvoir en action, le dévoreur d'intellect peut déchirer sa victime à coups de griffes et l'attaquer psioniquement en même temps.

L'attaque la plus horrible du dévoreur d'intellect intervient juste après qu'il ait tué sa victime. Utilisant la réduction, il peut entrer dans le cadavre. Ensuite, soit il dévore son cerveau, soit il contrôle son corps (en utilisant une forme spéciale de domination). De cette manière, la créature peut chercher des opportunités pour attaquer et dévorer les cerveaux d'autres victimes.



Résumé des psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
6	4/4/13	CE,EC/NS, BP,+1	= Int	200

Les dévoreurs d'intellect ont les pouvoirs suivants :

- Psychométabolisme — *Sciences :* Assimilation d'énergie[1] *Dévotions :* Équilibre corporel, extension, forme ectoplasmique, pouvoir caméléon, réduction*,.simulation chimique
- Psychotranslation — *Dévotion :* Projection astrale.
- Télépathie — *Sciences :* Domination (même sur des esprits morts intacts). *Dévotions :* Cinglement de l'ego, contact, ESP, excitation du ça, projection empathique à distance.
- Métapsionisme — *Science :* Division de la personnalité. *Dévotions :* Détection de psioniques (seulement 18 m de portée, pas de coût), drainage psychique.

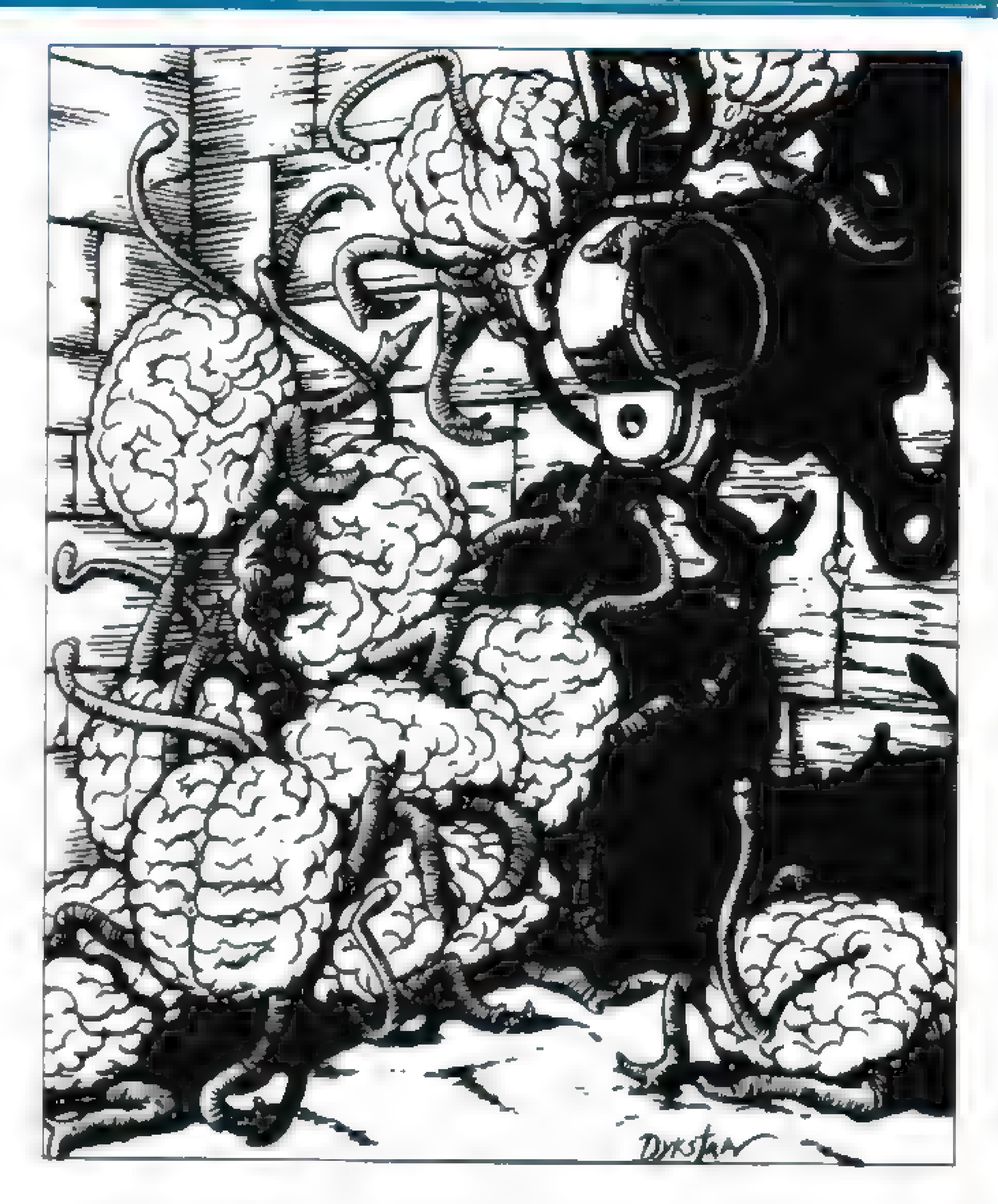
[1] Une assimilation d'énergie d'un dévoreur d'intellect est supérieure à celle donné dans ce livre. Elle est toujours "en marche" — sans pénalité ni coût de maintien. De plus, même si un test de pouvoir échoue contre une attaque, un seul point de dégât sera subit par dé, au lieu de la moitié. Les seules exceptions sont les sorts de *mort*, qui ont 25% de chances de succès, le sort *mot de pouvoir, mort*, qui tuera la créature, et *protection du mal* qui la tiendra à l'écart.

Habitat/Société : Les dévoreurs d'intellect habitent dans les profondeurs du sol, ou dans des tanières sombres et lugubres dans les contrées sauvages. Ils ne protègent que rarement leurs jeunes, et peuvent même les dévorer. Cette race est si solitaire, que même les jeunes ustilagor ne restent que rarement ensemble. Cependant, on peut trouver occasionnellement jusqu'à deux dévoreurs et trois ustilagor ensembles.

Ecologie : Les dévoreurs d'intellect adultes sont les animaux familiers préférés des flagelleurs mentaux (illithids). Ils s'en servent comme chiens de garde.

Dévoreur d'intellect, larve (ustilagor)

CLIMAT/TERRAIN :	Ténèbres, espaces humides
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Période d'obscurité
RÉGIME :	Emotions
INTELLIGENCE :	Non mesurable
TRÉSOR :	Q (x1d20)
ALIGNEMENT :	Neutre (mauvais)
NOMBRE :	1-3
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	3+3
TACO :	17
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGATS/ATTAQUE :	1d4+1 (jet de sauvegarde contre le poison ou doublé)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psioniques
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant (Voir ci-dessous)
TAILLE :	T (taille d'un cerveau)
MORAL :	Timoré (5-7)
VALEUR EN PX :	650



L'ustilagor est la forme larvaire du dévoreur d'intellect. Comme ses parents, il ressemble à un cerveau sur quatre pattes. Cependant, il est beaucoup plus petit, et son corps est plus souple et humide. Il manque de la couverture dure qu'il obtiendra finalement en devenant adulte. L'ustilagor possède également trois excroissances de 90 cm qui sont très flexibles et agiles. A la différence de ses parents, il possède des membres dépourvus de pieds ressemblant à des morceaux de corail, et se déplace donc lentement (VD 9). Même ainsi il peut sauter et foncer avec une agilité stupéfiante (c'est pourquoi sa classe d'armure est de 5).

Combat : L'ustilagor peut attaquer en frappant un adversaire avec ses appendices en effectuant sa propre version de la simulation chimique. Il n'échoue jamais quand il utilise ce pouvoir, et ne dépense qu'un PFP par attaque. De plus, son acide est si caustique que la victime doit faire un jet de sauvegarde contre le poison ou subir des dégâts supplémentaires au tour suivant (1d4+1).

Bien sûr, ce n'est pas sa forme d'attaque la plus efficace, et l'ustilagor préfère utiliser soit l'excitation du ça soit son pouvoir amélioré de projection empathique à distance. En utilisant ce dernier, il peut plonger sa victime dans l'un des cinq états psychiques suivants durant un round : haine envers les compagnons, méfiance envers les compagnons, peur des fungus, répugnance pour un lieu, ou incertitude. Ces émotions projetées provoquent selon leur nature des attaques, des querelles, des désertions ou des hésitations. Notez que le dévoreur d'intellect adulte perd ce pouvoir amélioré, et n'est capable que de faire des projections empathique à distance.

Bien qu'ils soient dotés de pouvoirs psioniques, les ustilagor ne semblent pas avoir d'intelligence selon des critères humains. Ainsi, les attaques qui affectent les esprits (psioniques ou magiques) ne fonctionnent pas sur eux, à l'exception du souffle psionique. En raison d'une croissance inhabituelle de type fungoïde (voir "Habitat/Société"), ils sont immunisés aux attaques fungoïdes et à n'importe quelle autre attaque affectant l'aura.

Finalement, l'ustilagor utilise son pouvoir d'assimilation d'énergie pour se protéger des sorts et des autres formes d'attaque applicables. Un ustilagor ne dispose pas de la forme avancée d'assimilation d'énergie associée à sa forme adulte.

Tous les ustilagor sont attirés par les gemmes. Personne n'a de certitudes sur leurs raisons, mais on les soupçonne d'utiliser les gemmes pour assimiler l'énergie. Ces créatures attaquent toujours une créature qui porte des gemmes avant de s'en prendre aux autres.

Résumé des psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
3	2/1/4	EC/NS	10	150

Ils n'ont que :

• Psychométabolisme — *Science :* Assimilation d'énergie. *Dévotions :* Simulation chimique.

• Télépathie — *Dévotions :* Contact, excitation du ça, projection empathique à distance.

Habitat/société : Les ustilagor sont si humides que des fungi se développent habituellement sur eux. C'est une relation symbiotique. Les fungi empêchent l'ustilagor de se déshydrater et masquent également l'aura psionique de la créature. Ainsi, aucun pouvoir affectant l'aura ne fonctionnera contre un ustilagor couvert de fungi. Les parasites cérébraux ne peuvent pas non plus pénétrer cet écran de protection.

Personne ne sait quand et comment un ustilagor devient un dévoreur d'intellect, mais cela ne fait aucun doute que cela est lié d'une certaine manière aux esprits et aux psioniques. Les sages émettent des théories où les fungi jouent également un rôle.

Ecologie : Les flagelleurs mentaux (illithids) considèrent les ustilagor comme des plaisirs culinaires. S'ils survivent à la rencontre, les aventuriers les considèrent comme de vrais coffres au trésor :

ainsi qu'on l'a dit, les ustilagor aiment collectionner les gemmes.

CLIMAT/TERRAIN :	Plan éthéral
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	N'importe laquelle
RÉGIME :	Energie mentale
INTELLIGENCE :	Non mesurable
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1-3
CLASSE D'ARMURE :	9
DÉPLACEMENT :	6 (plan éthéral seulement)
DÉS DE VIE :	3
TACO :	Néant
NB D'ATTAQUES :	0
DÉGATS/ATTAQUE :	Néant
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques, absorption de psioniques, sorts, et Intelligence
DÉFENSES SPÉCIALES :	Existence éthérale
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Absorption (voir ci-dessous)
TAILLE :	P (longueur 0,90 m)
MORAL :	Timoré (5-7)
VALEUR EN PX :	1.400



Les mange-pensées sont natifs de l'Ethéral Frontalier, et ne survivent que sous une forme éthérale. Leur corps apparait sous la forme d'un chétif squelette gris, avec une tête d'ornythorinque surdimensionnée (pour ceux qui peuvent l'observer). Ils ont des pattes "squelettes" palmées, adaptées pour nager dans l'éther.

Un mange-pensées n'a qu'un seul désir dans l'existence, éviter la mort. Pour certaines raisons, ils meurent à peu près instantanément sur le plan primaire. Heureusement pour eux, ils ont plusieurs pouvoirs psioniques qui leur permettent d'éviter ce genre d'événement.

Combat : Les mange-pensées n'ont pas de capacités de combat à l'exception de leurs pouvoirs psioniques, et ce même sur l'Ethéral Frontalier. Ainsi, ils peuvent être rapidement et facilement tués s'ils sont rencontrés éthéralement.

Mais ils ne sont pas sans danger. Les mange-pensées sont uniques. Bien qu'ils ne puissent survivre en dehors de l'Ethéral Frontalier, leurs pouvoirs psioniques peuvent s'étendre sur le plan primaire. C'est le seul cas connu d'une telle interaction.

Les mange-pensées ont toujours une détection de psionique en fonction. En raison de leur nature unique, ils peuvent détecter l'activité psionique dans le plan primaire, ainsi que dans l'Ethéral Frontalier. Lorsqu'ils détectent une activité psionique de n'importe quelle sorte, ils se rendent dans la zone de cette activité (éthéralement bien sûr).

Leur seule "attaque" est l'absorption d'énergie psionique (c'est une capacité innée). Ils peuvent l'effectuer quand ils se trouvent à moins de 18 mètres d'un vrai psioniste (ou d'une créature psionique), ou à moins de 3 mètres de quelqu'un ayant un talent natif. Ils drainent 10 PFP par round. Ils peuvent également absorber n'importe quel sort lancé dans la zone, ainsi que les sorts mémorisés (ils gagnent 5 PFP par niveau de sort). Finalement, ils peuvent se nourrir d'Intelligence, chaque point de score étant converti en 10 PFP qu'ils absorbent ensuite. Ils se nourriront ainsi jusqu'à ce que toutes les victimes meurent ou s'enfuient, ou jusqu'à être repus. Ce dernier cas survient quand ils ont absorbé un nombre de points égal à leur maximum de PFP.

Bien qu'ils se nourrissent de pouvoir cérébral, les mange-pensées sont essentiellement stupides. En raison de leur manque d'intelligence, ils sont immunisés à toutes les attaques télépathiques et de contrôle (psioniques ou autres). Ils se nourrissent toujours selon cet ordre de préférence, même s'il est illogique : 1) points de force psioniques en train d'être dépensés (provoquant l'échec du pouvoir), 2) énergie magique en train d'être dépensée (provoquant l'échec du sort), 3) PFP, 4) sorts mémorisés, 5) Intelligence. Notez que si les mange-pensées absorbent toute l'Intelligence de quelqu'un, ce dernier deviendra un légume (effectivement mort). La perte d'Intelligence est également permanente, à moins qu'elle ne soit redonnée par un sort de *restitution* ou par une chirurgie psychique. Les sorts peuvent être remémorisés, et les PFP drainés sont récupérés naturellement.

Tous ces repas ont pour seul but de garder les mange-pensées dans l'éther. Leur corps utilise les PFP, comme le corps des gens utilise la nourriture, au rythme de 3 PFP/heure. S'ils sont par hasard à cours de PFP, ils tombent de l'éther dans le plan primaire, et meurent instantanément.

Notez que les créatures éthérales sont invisibles aux créatures du plan primaire, il est donc vraisemblable que le mange-pensée attaquera sans résistance jusqu'à être rassasié, ou jusqu'à ce que la victime le distance. Bien qu'il n'ait qu'une vitesse de déplacement de 6, il s'agit de leur déplacement éthéral, ce qui leur permet de traverser les arbres, les murs, etc., comme si ces objets n'existaient pas.

N'importe quel mode de défense, sauf ceux ayant un coût de maintien de 0, empêchera un mange-pensées de se nourrir. Cela comprend les sorts comme l'*esprit impénétrable*, et les objets magiques qui contrarient les attaques psioniques.

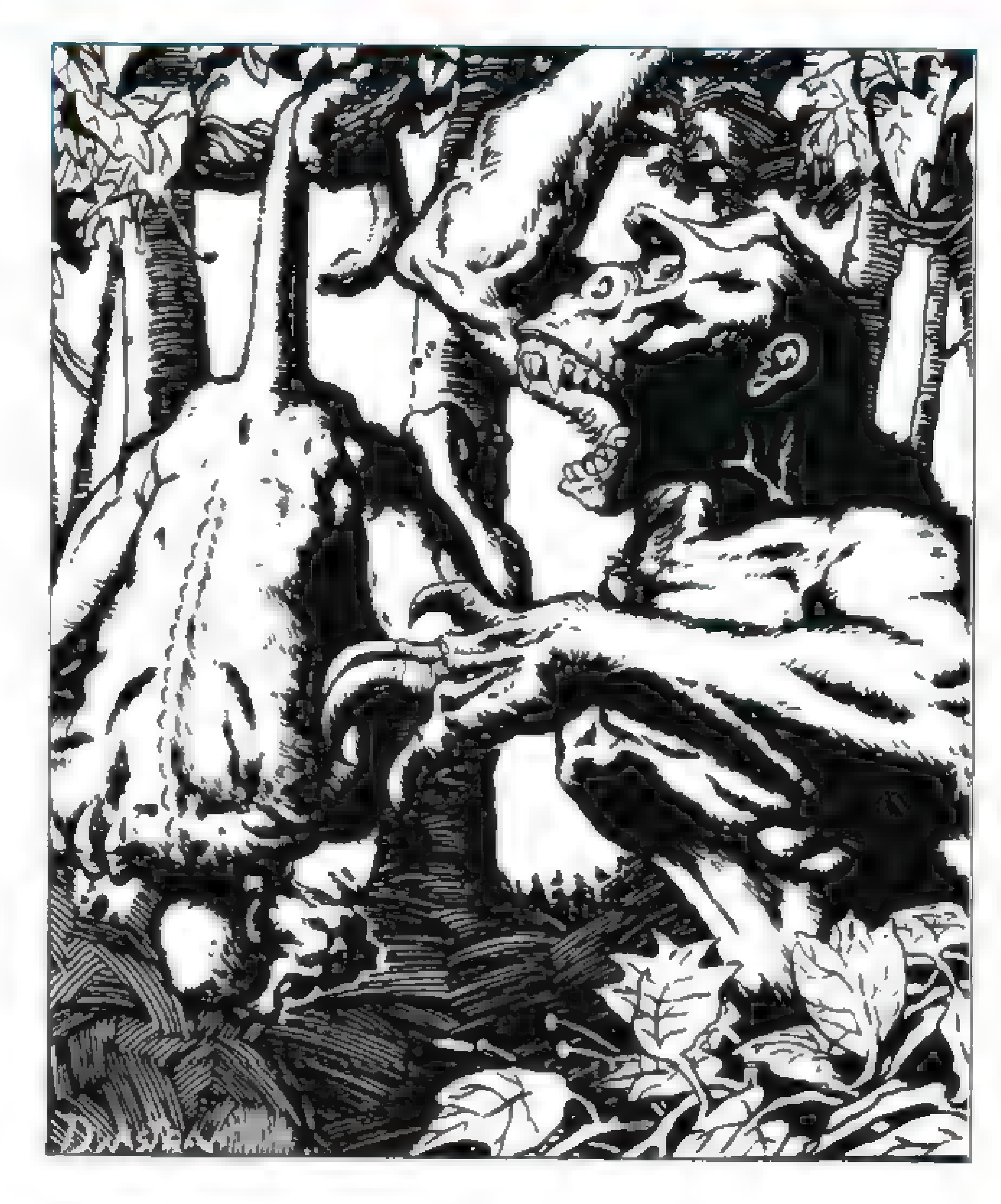
Résumé des psioniques : Les mange-pensées ont 1d100+100 (101-200) PFP. Leur score est de 18. Ils disposent d'une forme particulière de détection des psioniques (un pouvoir métapsionique), qui opère continuellement sans coût en PFP. Ils peuvent également absorber les PFP, comme cela est décrit à la rubrique combat.

Habitat/Société : On connaît peu de choses sur les mange-pensées, sauf qu'ils existent seulement sur le plan éthéral et que ce sont des créatures très solitaires. Des recherches magiques ont indiqué qu'ils ne sont pas maléfiques ; ils désirent simplement continuer à exister. Certains prétendent que c'est le destin de tous les psionistes une fois morts.

Ecologie : Les mange-pensées ne portent pas de trésor. Quand ils meurent, ils tombent automatiquement de l'ether pour se matérialiser sur le plan primaire. Bien sûr, ils sont en général considérés comme des ornythorinques morts d'inanition.

Monstre-su

CLIMAT/TERRAIN :	Espaces sombres/Contrée sauvage et souterrain
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Famille/clan
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Aurore et crépuscule
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	C,Y
ALIGNEMENT :	Chaotique (mauvais)
NOMBRE :	1d12
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	5+5
TACO :	15
NB D'ATTAQUES :	5
DÉGATS/ATTAQUE :	1d4/1d4/1d4/1d4/1d4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psionique, embuscade
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psionique
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	M (grand singe)
MORAL :	Moyenne (8-10)
VALEUR EN PX :	650



Les monstres-su ressemblent à de grands singes gris, hauts de 1,2 à 1,5 mètres. Ils ont de grands os et des membres musclés, mais ils ont toujours l'air un peu sous-alimentés, car leurs côtes et leurs vertèbres sont proéminentes. Leur longue queue préhensile peut facilement supporter leur poids. Leurs mains et leurs pieds sont virtuellement identiques, chacun disposant de trois longs doigts épais, et d'un pouce en opposition, tous équipés de griffes. Comme leur queue, leurs mains et leurs pieds sont très forts, leur permettant de se suspendre avec un membre pendant plusieurs heures.

Une courte fourrure grise et sale recouvre la plus grande partie de leur corps. Leur visage et leur queue sont noirs, tandis que leurs pattes sont toujours rouge sanglant (ce qui laisse penser qu'ils viennent juste de tuer quelqu'un, ce qui est d'ailleurs plus souvent le cas que le contraire). Ils sourient fréquemment, mais c'est en général plus une menace sous la forme de dents acérées, qu'un geste d'amitié.

Combat : Les monstres-su attaquent avec leurs quatre membres quand cela est possible, fouaillant leurs victimes de leurs ongles extrêmement acérés. Ils peuvent aussi infliger une morsure puissante avec leur gueule canine.

Ces créatures aiment chasser en petites meutes (1d12 membres). Leur terrain de chasse préféré est un chemin bien fréquenté à travers une jungle ou une forêt. Ils cherchent des branches robustes qui surplombent le chemin, et se perchent ensuite dans les arbres, attendant patiemment. Quand une victime passe parmi eux, ils se balancent tous vers le bas, utilisant leur queue comme ancre. Ils peuvent attaquer de cette manière avec leurs quatre griffes et une morsure. Les victimes de ce type d'embuscade subissent une pénalité de -4 à leurs jets de surprise.

Ce qui rend réellement ces créatures féroces est leur système tribal de protection. La moitié du temps (50% de chances), la famille entière prend part à la chasse : le mâle, la femelle et deux jeunes. Si les jeunes sont attaqués ou menacés, les femelles combattent comme si elles étaient sous l'effet d'un sort de *hâte* (c'est-à-dire mouvement et nombre d'attaques doublés). De la même manière, si les femelles sont attaquées, les mâles combattent avec *hâte*. Une poussée d'adrénaline est pour beaucoup dans cette férocité. Les femelles peuvent maintenir l'effet pendant 6 tours (une heure), et les mâles pendant 4 tours.

Ces créatures sont mortelles, psioniquement parlant. Elles connaissent trois modes d'attaque. Elles sont également imperméables aux attaques télépathiques (c'est pourquoi elles n'ont pas de défense télépathique). Quand les monstres-su utilisent leur pouvoir d'augmentation, ils peuvent attaquer aussi bien psioniquement que physiquement s'ils le veulent (au lieu d'avoir un rythme d'attaque doublé).

Résumé des psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
2	3/1/3 (2/5)	EP, PM, SP/aucune	= Int	120

Les monstres-su connaissent toujours les pouvoirs suivants, et il y a 10% de chances qu'ils aient plus d'une science ou plus de deux dévotions dans la discipline de psychométabolisme :

- Psychométabolisme — *Dévotion :* Augmentation (pas de coût, voir ci-dessus).
- Télépathie — *Science :* Ecrasement psychique. *Dévotions :* Pression mentale, souffle psionique.
- Métapsionique — *Dévotion :* Détection des psioniques (toujours en action, pas de coût).

Habitat/société : Une famille de monstres-su est composée de deux parents (mâle et femelle adultes) et de deux jeunes. Quand deux ou plusieurs familles vivent ensemble, elles forment un clan. Les monstres-su sont très territoriaux et ont une haine particulière pour ceux qui sont dotés de psioniques.

Selon les légendes, les monstres-su furent créés par un mage ou clerc puissant, d'alignement mauvais, qui souhaitait garder sa forêt des intrus (en particulier de ceux ayant des psioniques). Ces créatures forment un formidable groupe d'attaque, ce qui tend à soutenir cette théorie. Selon certains sages (qui prennent l'Intelligence élevée de ces créatures pour preuve), ces créatures sont des hybrides d'humanoïdes et de grand singes. De toute manière, les prêtres et les magiciens mauvais emploient aujourd'hui des monstres-su pour garder les forêts.

Ecologie : Les monstres-su gardent leurs trésors bien cachés dans les hauteurs des arbres de leur territoire. Ils n'ont pas de valeur en tant que nourriture, car leur chair est légèrement empoisonnée. Les personnages qui mangent du monstre-su doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de tomber malades, au-

cun soin naturel étant possible pendant 1 semaine.

CLIMAT/TERRAIN :	N'importe lequel/N'importe lequel
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Infestation
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	N'importe lequel
RÉGIME :	Energie psionique
INTELLIGENCE :	Non- (0)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	3d4
CLASSE D'ARMURE :	Néant
DÉPLACEMENT :	Néant
DÉS DE VIE :	Néant
TACO :	Néant
NB D'ATTAQUES :	0
DÉGATS/ATTAQUE :	0
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psionique
DÉFENSES SPÉCIALES :	Affecté seulement par la *guérison des maladies*
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	T (taille d'une puce)
MORAL :	Néant
VALEUR EN PX :	35

Ces minuscules parasites psioniques flottent dans l'air. Incolores et presque transparents, ils ne peuvent être vus par des yeux humains. Ils dérivent avec le vent jusqu'à ce qu'ils croisent une créature psionique. Ils se fixent ensuite à l'aura de l'hôte, et drainent lentement sa force psionique.

Combat : Une attaque de parasite cérébral est si subtile qu'une victime peut ne pas la remarquer pendant un certain temps. Quand un individu doté de psioniques arrive à moins de 30 cm du parasite, celui-ci est mystérieusement attiré par l'aura du personnage (ou du monstre) et s'y fixe. "L'attaque" initiale passera en général totalement inaperçue.

Seuls quelques pouvoirs psioniques peuvent détecter les parasites cérébraux : vision de l'aura, détection de la vie et détection de psionique. Les sorts magiques qui détectent les objets invisibles ou cachés sont également efficaces. Bien sûr, l'hôte contaminé peut réaliser que quelque chose ne va pas quand il utilise ses pouvoirs psioniques.

Chaque fois que la victime utilise un pouvoir psionique, ce dernier coûte 1 PFP supplémentaire par parasite présent dans l'aura. Le pouvoir fonctionne toujours normalement, mais les parasites absorbent les PFP supplémentaires. Une fois qu'un parasite a absorbé 6 PFP de cette manière, il se reproduit en se séparant en deux. Bien sûr, les nouveaux parasites vont maintenant se nourrir, et le processus continue. Finalement, la victime n'aura plus assez de PFP pour nourrir les parasites quand elle utilisera un pouvoir donné ; dans ce cas, ce dernier échouera.

Seules deux méthodes peuvent débarrasser une victime des parasites cérébraux : 1) un sort de *guérison des maladies* ou 2) arrêter de dépenser des PFP jusqu'à ce que la menace d'inanition force les parasites à partir. Chaque jour où la victime ne dépense pas de PFP, il y a 1% cumulatif de chances (95% au maximum) que chaque parasite se détache. Comme le test est fait individuellement pour chaque parasite, une victime fortement contaminée ne pourra pas secouer toutes ses puces à moins qu'elle n'utilise pas ses pouvoirs pendant trois ou quatre mois.



Résumé des psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév PFP	Attaque/Défense	Score
1	2/1/2 illimités	néant/néant	18

Il n'a que :

- Psychométabolisme — *Dévotions :* Forme ectoplasmique, inamovibilité.
- Psychotranslation — *Science :* Voyage probable.

Habitat/Société : Les parasites psioniques, comme ils sont souvent appelés, ont existé dès que le premier psioniste est apparu. Les sages prétendent qu'une ancienne secte de magiciens créa les parasites pour débarrasser les plans des "faux mages" — c'est-à-dire des psionistes. Bien sûr, ce conte est très populaire aujourd'hui parmi la plupart des magiciens, mais sa validité est incertaine. Pourtant la capacité des parasites à entrer dans les plans astral et éthéral accrédite cette théorie (entrer dans le plan éthéral est une capacité innée ; ils utilisent le voyage probable pour pénétrer dans le plan astral).

Tous les 15 ans, une épidémie de parasites cérébraux infeste les plans primaires. Leur fréquence passe de rare à commune, et on pourra rencontrer 4d8 d'entre eux à la fois. Les psionistes redoutent cette période, et l'appellent "l'année de la faiblesse".

Ecologie : Les parasites cérébraux, si on les capture, font une arme fantastique contre les psionistes. Le seul problème est qu'ils peuvent s'échapper même du récipient le plus hermétiquement scellé. Chacun d'entre eux possède 1% cumulatif de chance par jour de s'échapper du récipient. Après plusieurs mois, il n'en restera pas beaucoup. Bien sûr, la plus grande partie d'entre eux agissent ainsi car ils sont à la recherche de nourriture. Pourtant, un mois ou deux de sécurité ainsi gagnée, constituent une motivation suffisante pour pousser de nombreuses personnes à chercher les vents chargés de ces petites tâches claires.

Shedu

	Mineur	Supérieur
CLIMAT/TERRAIN :	— N'importe lequel (préfère chaleur)/Toute région de rase camlapagne —	
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Troupeau	Chef du troupeau
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	- Partie chaude de la journée —	
RÉGIME :	Herbivore	Herbivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)	Génial (17-18)
TRÉSOR :	G	Néant
ALIGNEMENT :	Loyal bon	Loyal bon
NOMBRE :	2-8	1-2
CLASSE D'ARMURE :	4	2
DÉPLACEMENT :	12,V 24 (C)	15,V 30(B)
DÉS DE VIE :	9+9	14+14
TACO :	11	5
NB.D'ATTAQUES :	2	2
DÉGATS/ATTAQUE :	1d6/1d6	3d6/3d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques	Psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psioniques	Psioniques, invisibilité
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	25%	50%
TAILLE :	G (comme une mule)	G (comme un cheval de trait)
MORAL :	Champion (15-16)	Sans peur (19-20)
VALEUR EN PX :	8.000	15.000



Un shedu est un pégase natif des climats chauds et arides. Il possède un vigoureux corps équin trapu, avec de courtes mais puissantes ailes dotées de plumes. Son petit cou épais supporte une grande tête humaine. Le visage est plutôt d'apparence naine, et il est toujours orné d'une barbe ou d'une moustache. La chevelure d'un shedu est très dense et se déploie en ondulations ou en mèches serrées.

Tous les shedu portent un simple bandeau de tête fait de corde ou de tissu tressé, avec un seul bouton en guise d'ornement. Le bouton est centré sur le front, et sa matière indique le statut social du porteur. Du rang le plus faible au plus élevé, un bouton peut être fait d'argent, d'or, de platine, de saphir, de rubis ou de diamant. Un shedu mineur ne porte jamais un bouton d'un niveau supérieur au platine. Un shedu supérieur n'en porte quasiment jamais un en-dessous du statut saphir.

Les shedu errent sur le plan primaire et les plans astral et éthéral. Ils poursuivent la cause de la loi et du bien, aident les créatures alliées dans le besoin, et combattent le mal. Les shedus supérieurs mènent généralement des troupeaux de 6 ou plus shedus mineurs.

Combat : Tous les shedu attaquent avec leurs puissants sabots antérieurs. Cependant, les deux formes de shedu préfèrent utiliser leurs pouvoirs psioniques quand cela est possible.

SHEDU MINEUR

Langues : Les shedu mineurs parlent le shedu, le lamia, le lammasu et la plupart des langues humaines (mais pas le commun). Bien sûr, ils peuvent toujours utiliser leur pouvoir empathique (une forme limitée de télépathie, voir ci-dessous).

Résumé des psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
9	4/4/13	toutes/toutes	= Int	100

Les shedu mineurs ont toujours les cinq pouvoirs donnés ci-dessous (dans les trois disciplines) et peuvent les utiliser sans dépenser de PFP. En plus de ces pouvoirs, un shedu inférieur connaît trois sciences quelconques et cinq dévotions de son choix (dans ces disciplines, ou dans d'autres). Chaque créature tend à se spécialiser dans une discipline particulière pour être complémentaire du troupeau (chaque membre prend une discipline différente).

- Psychométabolisme — *Dévotion :* Forme ectoplasmique.
- Psychotranslation — *Dévotion :* Projection astrale.
- Télépathie — *Dévotions :* Contact, empathie, lien spirituel.

SHEDU SUPÉRIEUR

Les shedu supérieurs irradient une *protection contre le mal, rayon de 3 mètres.*

Langages : Les shedu supérieurs parlent le shedu, le lamia, le lammasu, le commun et les langues originelles (c'est-à-dire la plupart des langues humaines). Bien sûr, ils peuvent toujours compter sur leur pouvoir télépathique, qu'ils maîtrisent si bien qu'un contact rudimentaire peut même être établi avec les plantes.

Résumé des psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
14	5/12/15	toutes/toutes	= Int	200

Pouvoirs courants (un * indique un pouvoir qu'ils ont toujours, un 1 indique un pouvoir qui ne demande pas de dépense de PFP) :

- Clairsentience — *Sciences :* Clairaudience, clairvoyance, lecture d'objet, précognition, vision de l'aura. *Dévotions :* Sens du danger, sensibilité aux impressions psychiques.
- Psychométabolisme — *Sciences :* métamorphisme, réservoir énergétique. *Dévotions :* Contrôle corporel, forme ectoplasmique*1.
- Psychokinésie — *Science :* Télékinésie. *Dévotions :* Agitation moléculaire, manipulation moléculaire.
- Psychotranslation — *Sciences :* Téléportation*1 voyage probable*1 *Dévotions :* Marche dimensionnelle*1, porte dimensionnelle.
- Télépathie — *Sciences :* Domination, domination de masse, lien spirituel*1. *Dévotions :* Barrière mentale*1, contact*, invisibilité*1, suggestion post-hypnotique.

Taupe psi

CLIMAT/TERRAIN :	Tous/sous terre
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Familiale
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME :	Energie psionique
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1 à 3
CLASSE D'ARMURE :	9
DÉPLACEMENT :	1, F 3
DÉS DE VIE :1 pv	
TACO :	Néant
NB D'ATTAQUES :	Néant
DÉGATS/ATTAQUE :	Néant
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psionique
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psionique
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	T (longueur 7,50 cm)
MORAL :	Timoré (5-7)
VALEUR EN PX :	35

Ces petits animaux à poils sont presque aveugles et ressemblent à des taupes normales. Mais on ne les voient que rarement. Elles vivent dans des tunnels souterrains, creusant la roche comme si c'était de la boue. En général, la seule évidence discernable de la présence d'une taupe psy est un réseau de pierres boursouflées et de monticules de boue au-dessus du sol, qui constitue la marque du complexe de tunnels. Mais, ces créatures endommagent plus que le paysage. Les taupes psi se nourrissent d'activité psionique. Sous la protection de leurs tunnels, elles peuvent creuser psioniquement dans le cerveau de leur victime et drainer son énergie psionique.

Combat : Une taupe psi attaque généralement sa victime dans les forêts ou sous terre ; dans les deux cas, la créature est hors de vue dans un tunnel. La taupe attend qu'une créature dotée de psioniques vienne au-dessus d'elle, ou elle creuse à la recherche de proie.

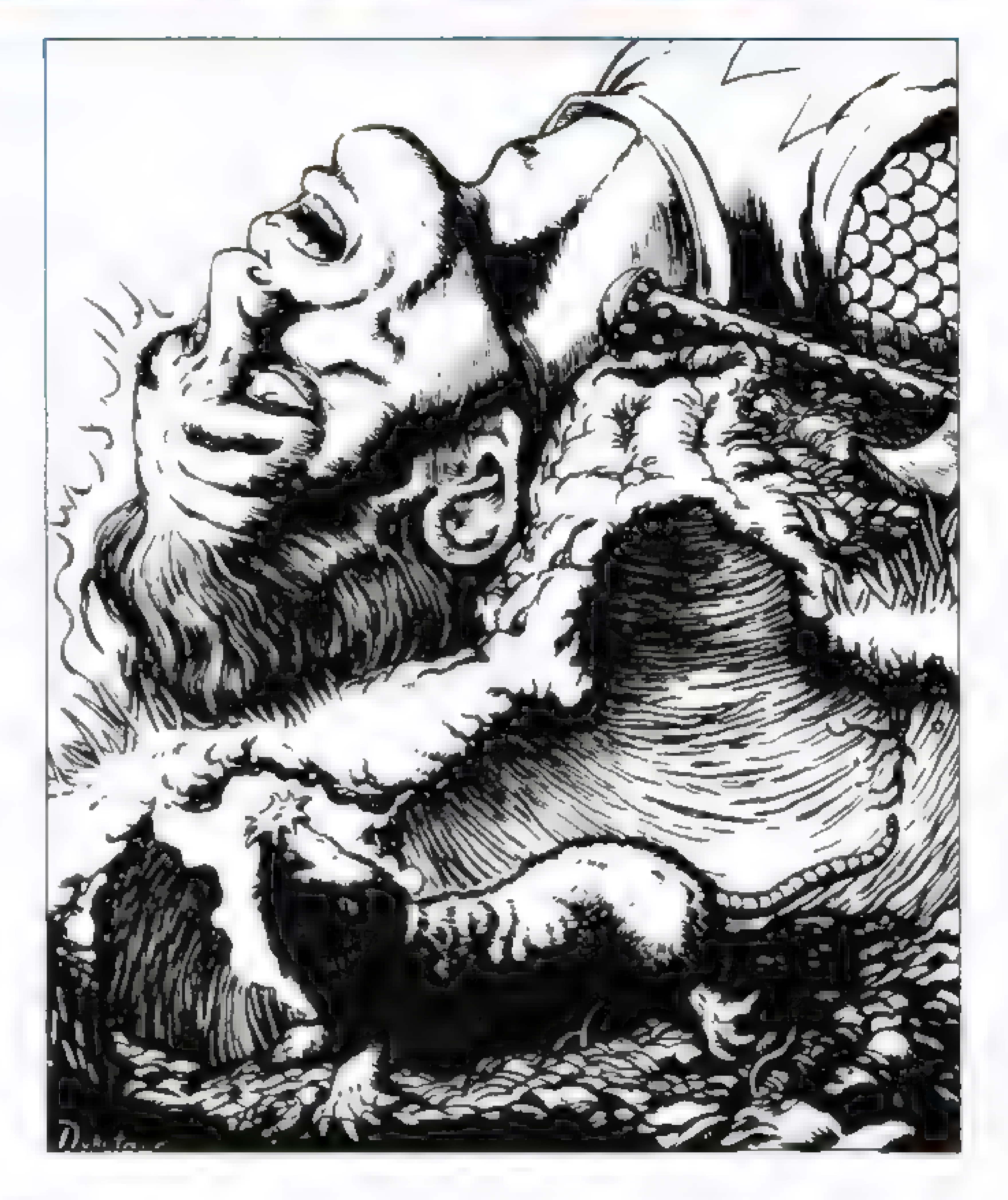
Une taupe psi a une forme innée de détection de psionique ; elle peut automatiquement détecter n'importe quelle activité psionique à moins de deux cents mètres. Cependant, elle ne peut se nourrir d'énergie psionique que quand sa victime est proche — à moins de 30 mètres si la victime est un psioniste ou une créature psionique, ou à moins de 9 mètres si la victime a un talent natif. La taupe ne peut se fixer sur sa proie tant que celle-ci utilise réellement un pouvoir psionique.

Une fois la victime localisée, la taupe psi tente d'établir un contact. Si cela marche, elle tente de se nourrir d'énergie psionique. Si la victime a un talent natif, elle prend son repas en utilisant des scellés mentaux. Si la victime est un psioniste (ou une créature psionique) le repas est pris avec un drainage psychique.

Une taupe psy n'attaque pas par méchanceté. Elle doit se nourrir au moins une fois par semaine pour ne pas mourir.

Résumé des psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
6	2/1/4	PM/NS	12	100



Elle n'a que :

- Télépathie — *Sciences :* Lien spirituel, scellés mentaux[1]. *Dévotions :* Contact.
- Métapsionisme — *Dévotions :* Drainage psychique[2] (pas de coût), détection de psionique, pression mentale.

[1] Une taupe psi ne peut des scellés mentaux que jusqu'à une portée de 9 mètres.

[2] Assez étrangement, une taupe psi doit établir un contact avant d'utiliser le drainage psychique. De plus, elle ne peut effectuer de drainage psychique que sur des psionistes ou des créatures psioniques. Cependant, elle n'a pas à dormir ou à se plonger dans une transe avant de le faire. Elle commence simplement à siphonner l'énergie psionique.

Habitat/Société : Les taupes psi vivent en unités familiales qui comprennent un mâle, une femelle, et 1d6 jeunes (l'un d'entre eux peut être assez vieux pour se nourrir lui-même). De grandes villes de taupes psi comprenant 3d6 familles ont été repérées. Bien sûr, elles ne se rencontrent que dans les endroits fréquemment traversés par des êtres dotés de psioniques.

Ecologie : Bien que les taupes cérébrales puissent être dangereuses pour certains, d'autres s'en servent comme animaux familiers. Elles sont plutôt amicales, et s'apprivoisent facilement. Elles sont appréciées par les monarques, qui aiment la protection spéciale qu'elles seules peuvent offrir. Certains sages prétendent que même une taupe psy morte peut offrir une protection contre des attaques psioniques, pourvu que son squelette soit porté en médaillon autour du cou. Parfois, certains nobles qui ont été harcelés par un psioniste particulier, enverront des héros en quête de ces petits rongeurs à poils.

Sur le marché libre, une taupe psi adulte se vend à 50 po. Les plus jeunes atteignent 5 po pièce.

Vagabond

CLIMAT/TERRAIN :	Comme l'hôte
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Comme l'hôte
RÉGIME :	Comme l'hôte
INTELLIGENCE :	Géniale à supra-géniale (17-20)
TRÉSOR :	Comme l'hôte + spécial
ALIGNEMENT :	Neutre (n'importe lequel)
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	Comme l'hôte
DÉPLACEMENT :	Comme l'hôte
DÉS DE VIE :	Comme l'hôte
TACO :	Comme l'hôte
NB D'ATTAQUES :	Comme l'hôte
DÉGATS/ATTAQUE :	Comme l'hôte
ATTAQUES SPÉCIALES :	Comme l'hôte, psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES :	Comme l'hôte, psioniques
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Comme l'hôte, immunité aux sorts mentaux
TAILLE :	Comme l'hôte
MORAL :	Ferme (11-12)
VALEUR EN PX :	Comme l'hôte +4 Dés de Vie

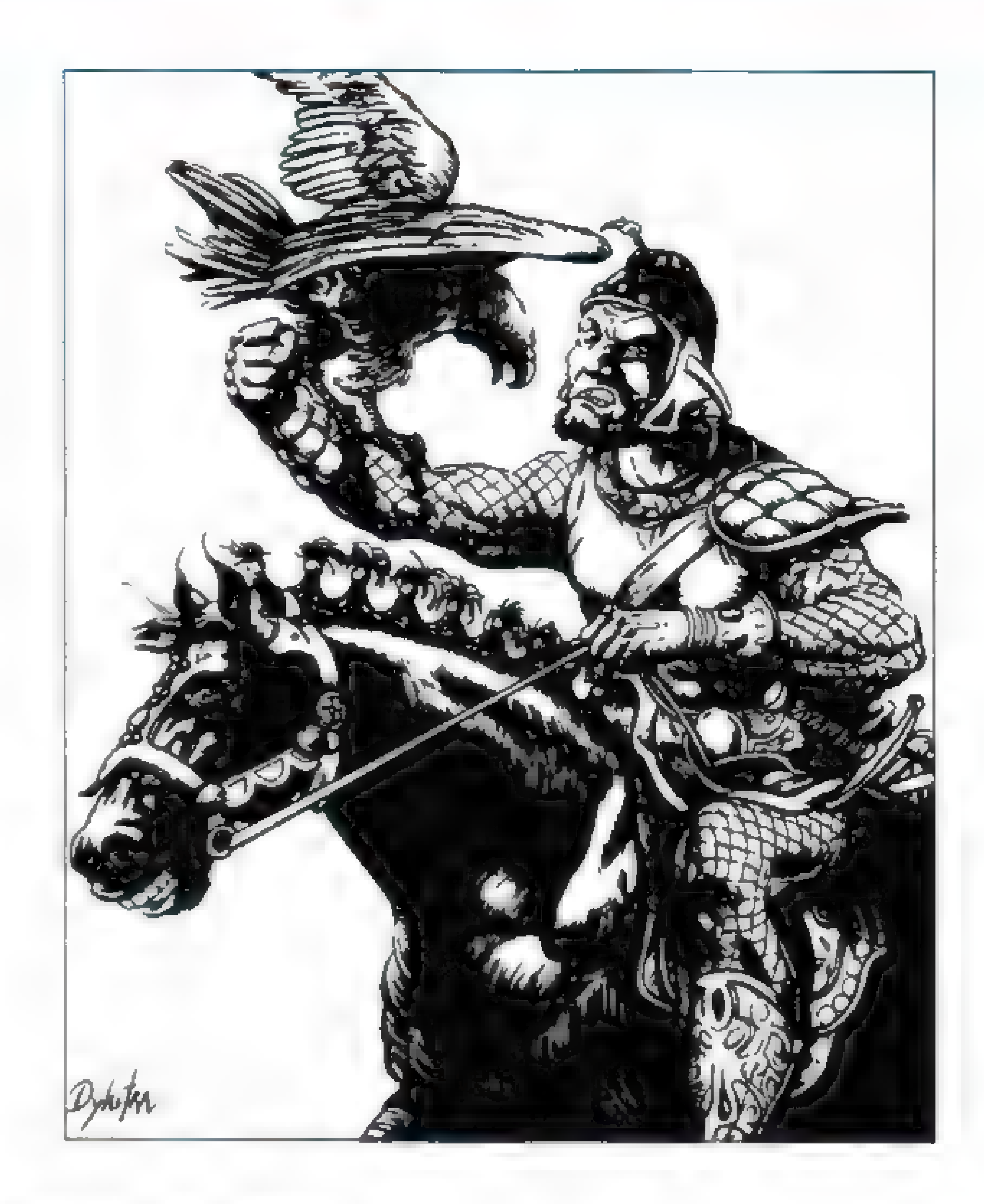
Il est difficile de dire à quoi ressemble réellement un vagabond, car il peut imiter l'aspect d'autres créatures, et ce sans restriction. Il s'agit d'une forme de vie extra-terrestre d'origine inconnue. On les rencontre toujours sous la forme d'une créature corporelle intelligente, native de la région (possédant au moins une Intelligence animale).

Le vagabond peut prendre une telle forme de trois manières différentes. Il peut tout d'abord simplement former un corps avec ses pouvoirs inhabituels. Quand cela se passe ainsi, le vagabond ressemble à une petite goutte d'encre qui apparaît sur le sol. Cette goutte s'agrandit ensuite rapidement de manière tri-dimensionnelle. Puis les derniers détails prennent forme. Un tel changement peut être terriblement effrayant si la forme choisie est quelque chose du genre d'un loup-garou. Le vagabond peut ensuite s'emparer d'un corps fraîchement mort, et le soigner de tous ses maux. Il peut enfin habiter un corps vivant. Dans ce dernier cas, il est comme un conducteur assis sur le siège arrière émettant de fortes suggestions ; il ne peut rien faire si la force vitale de l'hôte s'y oppose. Ainsi, un cheval possédé ne sautera pas d'une falaise, à moins que le saut ne soit sûr ou qu'il soit confiant à son sujet. Comme cela a été dit plus haut, le vagabond prend la forme de n'importe quelle créature ayant au moins une Intelligence animale. Cependant, il habite rarement des formes d'Intelligence supérieure, comme des races de personnages-joueurs.

Une fois qu'il a pris une forme, le vagabond y est enfermé et ne peut la quitter, sauf avec des pouvoirs psioniques typiques du genre comme l'échange de personnalité (qui est un de ses favoris).

Si on communique avec lui, il deviendra vite évident que quelque chose cloche, car il n'a pas les connaissances, la langue, le comportement, les coutumes ou les aspirations de sa forme. Cependant, il est capable d'utiliser toutes ses formes d'attaque et de défense ainsi que son mode déplacement et ses fonctions essentielles. Bien sûr, nombre d'entre elles seront accomplies de manière étrange et unique.

Combat : Le vagabond combat avec les mêmes capacités que sa forme. Il est également totalement immunisé à toutes les formes d'attaque ou de contrôle mentaux qui ne soient pas strictement psioniques. A côté de ces ajustements, tout vagabond est doté de pouvoirs psioniques. Si le corps de son hôte est tué, il partira et ne reviendra jamais.



Résumé des psioniques

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
12	4/6/19	Voir ci-dessous/ Toutes	= Int	1d10 +200

Les vagabonds n'ont jamais de pouvoirs psychokinétiques. Ils ont des préférences particulières pour les pouvoirs suivants :

- Clairsentience — Tout pouvoir leur permettant d'apprendre des choses.
- Psychométabolisme — Tout pouvoir leur permettant de changer de forme ou de voyager sur un terrain difficile.
- Psychotranslation — Tout pouvoir qui leur permet de se déplacer.
- Télépathie — La créature peut utiliser n'importe quel pouvoir télépathique afin de communiquer ou d'obtenir des informations, ainsi qu'assez de formes d'attaques pour se défendre psioniquement.
- Métapsionisme — Ils sont les maîtres de cette discipline, ayant accès à tous ses pouvoirs sans tenir compte de leur nombre total de disciplines, de sciences et de dévotions.

Habitat/Société : L'habitat est celui de la forme qu'il assume. Au niveau social, soit il adopte le comportement de sa forme, soit c'est un errant solitaire. Les vagabonds ne se rencontrent jamais ensemble, et personne n'a entendu parler d'un tel événement. Tout vagabond peut détecter la présence d'un autre de son espèce à moins d'un kilomètre cinq cents. A cet instant, ils se détourneront l'un de l'autre si c'est possible.

Ecologie : Les vagabonds semblent être venus sur le plan primaire pour obtenir des informations. Ils sont extrêmement curieux et inquisiteurs, souvent au sujet de détails triviaux ou personnels. Si on leur donne une chance de s'aventurer avec un groupe, il y a 90% de chances qu'ils acceptent de la saisir. En échange, ils utiliseront leur pouvoir considérable au bénéfice du groupe.

Cela peut être très drôle d'avoir un vagabond qui possède secrètement le chien ou le cheval de guerre d'un PJ (la plupart d'entre eux sont neutres). Les vagabonds bons ou mauvais tendent à accompagner des forces de même alignement, les aidant et apprenant leurs manières.

Mise à jour du Bestiaire Monstrueux

Beaucoup de créatures de la série du *Bestiaire Monstrueux* d'AD&D® disposent de pouvoirs psioniques. Le texte qui suit apporte à ces monstres une mise à jour adaptée aux règles présentées dans ce livre. Ces créatures apparaissent dans l'ordre alphabétique (les créatures provenant des Plans Extérieurs sont répertoriées séparément.) Chaque fiche est organisée comme suit :

Niveau — La résistance du monstre, en termes de niveau d'expérience d'un psioniste.

Dis/Sci/Dév — Le nombre de disciplines auxquelles la créature peut accéder, suivi du nombre total de sciences et de dévotions que la créature connaît (dans toutes les disciplines accessibles).

Attaque/Défense — Les modes d'attaque et de défense télépathique que la créature peut utiliser. (les modes de défense ne sont pas inclus dans le nombre total de pouvoirs que connait la créature). Les abréviations utilisées sont les suivantes :

Modes d'attaque	*Modes de défense*
CE = Cinglement de l'ego	BM = Barrière mentale
EP = Ecrasement psychique	BP = Bouclier de la pensée
EC = Excitation du ça	FI = Forteresse intellectuelle
PM = Pression mentale	NS = Néant spirituel
SP = Souffle psionique	TV = Tour de la volonté de fer

Score de Pouvoir : Le score typique de la créature lorsqu'elle utilise un pouvoir qui ne réussit pas automatiquement.

PFP : Le nombre total de points de force psionique de la créature (le maximum dont elle peut disposer).

Type : Le type général des pouvoirs que la créature peut utiliser. Les pouvoirs répertoriés après cette section (s'il y en a) sont des *échantillons* ; la liste n'est pas nécessairement complète.

** Les créatures connaissent toujours un pouvoir indiqué par un astérisque.*

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP

Aboleth

8	3/5/16	CE,EC EP, +1/ BP, FI, TV	= Int	250

Type : Les pouvoirs qui contrôlent autrui, ou qui manipulent les esprits.

Télépathie : Domination de masse*., fausses impressions sensorielles*, lien spirituel*.

Couatl

9	4/5/18	N'importe lequel/Tous	= Int	1d100+110

Type : Les pouvoirs qui permettent d'obtenir des renseignements, de voyager ou de se déguiser.

Clairsentience : Vision de l'aura*, vision globale, vision des sons.

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP

Psychométabolisme : Forme ectoplasmique*., métamorphose*, simulation chimique.

Psychotranslation : Changement temporel, téléportation.

Télépathie : Invisibilité*., lien spirituel*, ESP*.

Flagelleur mental (Illithid)

7	3/5/14	PM/NS, BP, BM, +1	= Int	1d100 + 250

Type : Attaque, contrôle spirituel, voyage.

Psychokinésie : Contrôle corporel*, détonation, lévitation*.

Psychométabolisme : Equilibre corporel* (leur seul pouvoir psychométabolique).

Psychotranslation : Projection astrale*, téléportation*, voyage probable*.

Télépathie : Crainte, domination*, ESP*, suggestion post-hypnotique*.

Ki-Rin

9	4/5/18	Tous/Tous	= Int	200

Type : Contrôle de ce qui n'est pas vivant, le voyage, la lecture spirituelle.

Psychokinésie : Contrôle des flammes, contrôle du vent, création d'objet*.

Psychométabolisme : Equilibre corporel, forme d'ombre*, forme ectoplasmique*.

Psychotranslation : Bannissement, voyage probable*.

Télépathie : ESP*, fausses impressions sensorielles*., lien spirituel*.

Moisissure jaune

1	2/0/2	EC/Néant (spécial)	15	1d10 x 5

Seuls les moisissures jaunes sentientes (1 chance sur 6) ont des pouvoirs psioniques. Ces créatures sont également immunisées contre les attaques psioniques, à moins que l'attaquant soit aidé par quelqu'un pouvant communiquer avec les plantes.

Type : Seules les moisissures jaunes sentientes possèdent les pouvoirs répertoriés ci-dessous.

Télépathie : Excitation du ça, scellés mentaux.

Métapsionisme : Détection de psionique (portée 3d12 m, ne coûte rien).

Nain, Duergar

= DV	selon niveau	PM, CE, EC/ NS, BP, BM	= Int	12 x Mult

Type : Les pouvoirs de défense, d'évasion et de mouvement souterrain.

Clairsentience : Sens du poison*., sentir le son.

Psychokinésie : Agitation moléculaire*, manipulation moléculaire*.

Psychométabolisme : Assimilation d'énergie, extension*, réduction*.

Télépathie : Invisibilité*, pénétration de l'identité*.

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP

Tarrasque

Ces créatures sont totalement immunisées contre tous les psioniques.

Vase Grise (uniquement les créatures de ce type ayant plus de 20 pv)

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP
1	2/1/1	EP/NS	13	1d100 + 20

Type : Ces créatures n'ont que les pouvoirs répertoriés ci-dessous.

Télépathie : Ecrasement psychique*.

Métapsionisme : Détection de psionique* (uniquement jusqu'à 18 mètres, ne coûte rien).

Yuan ti

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP
DV -2	3/niveau	PM, EC/ NS, FI, TV	= Int	15 x Mult

Type : Liés aux serpents (voir plus bas).

Clairsentience : Sens du danger, sens du poison*, sentir le son.

Psychométabolisme : Affinité animale* (serpent), armure charnelle, métamorphisme (serpent), pouvoir caméléon*, simulation chimique*.

Télépathie : Amplification de phobie*, attirance (pour les serpents), aversion* (aux serpents), détection de la vie, ennemis invincibles, fausses impressions sensorielles, infliger la douleur, lien gustatif*, répugnance (envers les serpents), suggestion post-hypnotique.

Créatures des Plans Extérieurs

Toutes les créatures des Plans Extérieurs seront du 1er niveau, ou plus, lorsque vous les rencontrerez. Les modes d'attaque et de défense télépathiques sont indiqués dans l'ordre dans lequel ces créatures les obtiennent en général. Le MD devrait préparer un répertoire des pouvoirs de chaque créature à son niveau réel, s'il le désire.

Aasimon (uniquement les 3 indiqués)

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP
= DV	selon niveau	voir ci-dessous	= Int	voir ci-dessous

- Solar — Tous/Tous ; 354 PFP.
- Deva Astral — SP, PM, CE, EP/NS, BP, BM ; 210 PFP.
- Planetar — Tous/Tous ; 288 PFP.

Type : Grande variété (non hostile, excepté pour les types de contrôle).

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP

Baatezu (les 4 supérieurs)

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP
DV -1	selon niveau	voir ci-dessous	= Int	voir ci-dessous

- Amnizu — PM, EC/NS, BP, BM ; 121 PFP.
- Cornugon — PM, CE/NS, BP, BM ; 113 PFP.
- Gelugon — CE, EC/NS, BP, BM ; 166 PFP.
- Diable des Profondeurs — SP, CE, EP/BP, BM, EC ; 213 PFP.

Type : Pouvoirs de contrôle et de cruauté.

Gith

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP
= DV	selon niveau	Tous/Tous	= Int	1d100 + 150

Type : Non substantiels (voyage, énergie), *pas* de pouvoir de contrôle spirituel.

Morti

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP
20	Tous/Tous/ Tous	Tous/Tous	20.500	

Tanar'ri

(Supérieur : babau ; Mineur : succube ; Vrai : tous sauf vrock)

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP
DV -3	selon niveau	voir ci-dessous	= Int	voir ci-dessous

- Succube — EC/BP, FI ; 100 PFP.
- Nalfeshnee — SP, CE, EP/NS, BP, BM ; 125 PFP.
- Marilith — SP, EP/NS, BP, BM ; 175 PFP.
- Balor — SP, PM, CE, EP/NS, BP, BM ; 250 PFP.

Type : Pouvoirs de contrôle du feu, de torture et de changement de forme.

Titans

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP
DV+1	selon niveau	PM, CE, EC, EP/Néant	= Int	1d100 + 100

Type : Tous les types de pouvoirs.

Note : Les Titans sont immunisés contre les attaques psioniques.

Yugoloth (uniquement Arcanaloth)

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score de Pouvoir	PFP
13	5/7/24	Tous/Tous	= Int	1d100 + 200

Type : Pouvoirs de voyage, de combat.

Note : Les lycanthropes n'ont jamais de pouvoirs psioniques (excepté, peut-être, dans le monde de Ravenloft™). Quiconque contractant une lycanthropie perd tous ses pouvoirs psioniques.

Résumé des Pouvoirs

Score	CI	CM	Portée	TP	ZE
Clairsentience					
Sciences					
Clairaudience, p. 28					
Sag -3	6	4/rnd.	illimitée	0	spécial
Clairvoyance, p. 29					
Sag -4	7	4/rnd.	illimité	0	spécial
Lecture d'objet, p. 30					
Sag -5	16	na	0	1	touché
Précognition, p. 30					
Sag -5	24	na	0	5	na
Sensibilité aux impressions psychiques, p. 32					
Sag -4	12	2/rnd.	0	2	rayon de 20 m
Vision de l'Aura, p. 32					
Sag -5	9	9/rnd.	50 m	0	personnel
Dévotions					
Connaissance de la Direction, p. 34					
Int	1	na	0	0	personnel
Connaissance de la localisation, p. 34					
Int	10	na	0	5	personnel
Entendre la lumière, p. 34					
Sag -3	6	3/rnd.	0	0	spécial
Esprit combattant, p. 35					
Int -4	5	4/rnd.	0	0	personnel
Navigation radiale, p. 35					
Int -3	4	7/h	0	0	personnel
Sens des esprits, p. 35					
Sag -3	10	na	0	0	rayon de 15 m
Sens du danger, p. 36					
Sag -3	4	3/rnd.	spécial	0	10 m
Sens du poison, p. 36					
Sag	1	na	0	0	ray. de 1 m
Sentir la lumière, p. 36					
Sag -3	7	5/rnd.	0	0	spécial
Sentir le son, p. 37					
Sag -3	5	3/rnd.	0	0	spécial
Vision des sons, p. 37					
Sag -3	6	3/rnd.	spécial	0	personnel
Vision globale, p. 37					
Sag -3	6	4/rnd.	0	0	personnel
Psychokinésie					
Sciences					
Création d'un objet, p. 38					
Int -4	16	3/rnd.	20 m	0	spécial
Désintégration, p. 38					
Sag -4	40	na	50 m	0	1 objet, 0,216 m^3
Détonation, p. 38					
Con -3	18	na	60 m	0	1 objet, 0,216 m^3
Force projetée, p. 40					
Con -2	10	na	200 m	0	na
Réarrangement moléculaire, p. 40					
Int -5	20	10/h	2 m	2 h	1 objet
Télékinésie, p. 41					
Sag -3	3+	1+/rnd.	30 m	0	1 unique objet
Dévotions					
Agitation Moléculaire, p. 42					
Sag	7	6/rnd.	40 m	0	1 objet, 10 kg
Amollissement, p. 42					
Int	4	3/rnd.	30 m	0	1 objet, 5 kg
Animation d'objet, p. 43					
Int -3	8	3/rnd.	50 m	0	1 objet, 50 kg
Animation des Ombres, p. 43					
Sag -3	7	3/rnd.	40 m	0	9 m^2
Attaque balistique, p. 43					
Con -2	5	na	30 m	0	1 objet, 0,50 kg
Barrière inertielle, p. 44					
Con -3	7	5/rnd.	0	0	diamètre de 3 m
Contrôle d'un Corps, p. 44					
Con -2	8	8/rnd.	80 m	0	un individu
Contrôle de la lumière, p. 46					
Int	12	4/rnd.	25 m	0	36 m^2
Contrôle des flammes, p. 46					
Sag -1	6	3/rnd.	40 m	0	90 cm^2
Contrôle des sons, p. 47					
Int -5	5	2/rnd.	100 m	0	na
Contrôle du vent, p. 47					
Con -4	16	10/rnd.	500 m	2	1.000 m
Création sonore, p. 48					
Int -7	8	3/rnd.	100 m	0	na
Lévitation, p. 48					
Sag -3	12	2/rnd.	0	0	un individu
Manipulation moléculaire, p. 48					
Int -3	6	5/rnd.	15 m	1	18 cm^2
Psychométabolisme					
Sciences					
Affinité animale, p. 50					
Con -4	15	4/rnd.	0	0	personnel
Assimilation d'énergie, p. 50					
Con -2	10	na	0	0	personnel
Champ mortel, p. 51					
Con -8	40	na	0	3	rayon de 20 m
Drainage de vie, p. 52					
Con -3	11	5/rnd.	touché	0	un individu
Forme d'ombre, p. 52					
Con -6	12	3/rnd.	0	0	personnel
Guérison complète, p. 52					
Con	30	na	0	24 h	personnel
Métamorphisme, p. 53					
Con -6	21	1/tour	0	5	personnel
Dévotions					
Absorption de maladies, p. 53					
Con -3	12	na	touché	0	un individu
Ajustement cellulaire, p. 53					
Con -3	5	jsq. 20/rnd	touché	0	un individu
Animation suspendue, p. 54					
Con -3	12	na	0/touché	5	un individu
Armement corporel, p. 54					
Con -3	9	4/rnd.	0	0	personnel
Armure charnelle, p. 54					
Con -3	8	4/rnd.	0	0	personnel

Biorétroaction, p. 55					
Con -2	6	3/rnd.	0	0	personnel
Contrôle corporel, p. 55					
Con -4	7	5/rnd.	0	0	personnel
Contrôle de l'adrénaline, p. 55					
Con -3	8	4/rnd.	0	0	personnel
Contrôle spirituel du corps, p. 55					
Sag -3	na	10/jours	touché	0	un indiv. ou plus
Délabrement, p. 56					
Con -2	4	na	touché	0	30 kg
Douleur double, p. 56					
Con -3	7	na	touché	0	un individu
Eclipse, p. 57					
Con -3	6	3/rnd.	0	0	personnel
Equilibre corporel, p. 57					
Con -3	2	2/rnd.	0	0	personnel
Extension, p. 57					
Con -2	6	1/rnd.	0	0	personnel
Force augmentée, p. 57					
Sag -3	variable	variable	0	0	personnel
Force partagée, p. 59					
Con -4	6	2/rnd.	touché	0	un individu
Forme ectoplasmique, p. 59					
Con -4	9	9/rnd.	0	1	personnel
Greffe d'arme, p. 59					
Con -5	10	1/rnd.	touché	0	personnel
Inamovibilité, p. 59					
Con -5	9	6/rnd.	0	0	personnel
Pouvoir caméléon, p. 60					
Con -1	6	3/rnd.	0	0	personnel
Prêt de santé, p. 60					
Con -1	4	na	touché	0	un individu
Réduction, p. 62					
Con -2	variable	1/rnd.	0	0	personnel
Saut de chat, p. 62					
Dex -2	4	na	0	0	personnel
Sens accrus, p. 62					
Con	5	1/rnd.	0	0	personnel
Simulation chimique, p. 63					
Con -4	9	6/rnd.	touché	1	variable
Vieillissement, p. 63					
Con -7	15	na	touché	0	un individu

Psychotranslation

Sciences

Bannissement, p. 64					
Int -1	30	10/rnd.	5 m	0	un individu
Conjuration d'une créature d'outreplan, p. 64					
Int -4	45/90	na	200 m	12	une créature
Téléportation, p. 65					
Int	10+	na	infini	0	personnel
Téléportation d'autrui, p. 66					
Int -2	20+	na	10 m	0	na
Voyage probable, p. 66					
Int	20	8/h	illimitée	2	un individu ou +

Dévotions

Ancre spatiotemporelle, p. 67					
Int	5	1/rnd.	0	0	3 m
Déplacement temporel, p. 68					
Int	16	na	0	0	personnel
Marche dimensionnelle, p. 68					
Con -2	8	4/tours	na	2	personnel
Porte dimensionnelle, p. 70					
Con -1	4	2/rnd.	50 m +	0	na
Projection astrale, p. 71					
Int	6	2/h	na	1	personnel
Téléportation programmée, p. 71					
Int+1	0	2/h	infini	0	personnel
Voyage onirique, p. 72					
Sag -4	1/40 km	na	800 km	0	personnel

Télépathie

Sciences

Domination, p. 74					
Sag -4	contact	variable	30 m	0	un individu
Domination de masse, p. 74					
Sag -6	contact	variable	40 m	2	jsq. 5 créatures
Echange de personnalité, p. 75					
Con -4	contact +30	na	touché	3	un individu
Expulsion, p. 75					
Sag -4	variable	na	0	0	personnel
Invisibilité supérieure, p. 76					
Int -5	contact	5/rnd./ créature	100 m	0	personnel
Lien du destin, p. 76					
Con -5	contact	5/tours	3,2 km	1	un individu
Lien spirituel, p. 76					
Sag -5	contact	8/rnd.	illimitée	0	un individu
Scellés mentaux, p. 76					
Int -6	contact	8/rnd.	touché	1	un individu
Sonde, p. 78					
Sag -5	contact	9/rnd.	2 m	0	un individu
Souffle psionique, p. 78					
Sag -5	10	na	20/40/60m	0	un indiv.
Tour de la volonté de fer, p. 80					
Sag -2	6	na	0	0	1 m

Dévotions

Amplification de phobie, p. 80					
Sag -2	contact	4/rnd.	illimité	0	un individu
Attirance, p. 80					
Sag -4	contact	8/rnd.	200 m	0	un individu
Aversion, p. 81					
Sag -4	contact	8/tours	200 m	0	un individu
Barrière mentale, p. 81					
Sag -2	3	na	0	0	personnel
Bouclier de la pensée, p. 81					
Sag -3	1	na	0	0	personnel
Cinglement de l'ego, p. 82					
Sag -3	4	na	40/80/120	0	un individu
Conscience de l'incarnation, p. 82					
Sag -4	contact	13/rnd.	illimitée	0	un individu
Contact, p. 82					
Sag	variable	1/rnd.	spécial	0	un individu
Crainte, p. 84					
Cha -2	contact	4/rnd.	0	0	20 m
Détection de la vie, p. 84					
Int -2	3	3/rnd.	100 m	0	variable
Ecrasement psychique, p. 84					
Sag -4	7	na	50 m	0	un individu

Emission de pensées, p. 85	Int -1	contact	2/rnd.	illimitée	0	un individu
Empathie, p. 85	Sag	contact (ou 1*)	1/rnd.	illimitée	0	6 x 6 m
Ennemis invincibles, p. 85	Sag -3	contact	5/rnd.	illimité	0	un individu
ESP, p. 86	Sag -4	contact	6/rnd.	illimitée	0	un individu
Excitation du ça, p. 86	Sag -4	5	na	60/120/180m	0	un individu
Fausses impressions sensorielles, p. 87	Int -3	contact	4/rnd.	illimitée	0	un individu
Forteresse intellectuelle, p. 87	Sag -3	4	na	0	0	rayon de 3 m
Infliger la douleur, p. 87	Con -4	contact	2/rnd.	touché	1	un individu
Invisibilité, p. 87	Int -5	contact	2/rnd./ créature	100 m	0	un individu
Lien gustatif, p. 88	Con -2	contact	4/tours	illimitée	1	un individu
Lien sonore, p. 88	Con -2	contact	4/tours	illimitée	1	un individu
Lien visuel, p. 88	Con -3	contact	5/tours	illimitée	1	un individu
Messager psychique, p. 89	Con -4	4	3/rnd.	320 km	2	1 m^2
Néant spirituel, p. 89	Sag -7	0	0	0	0	personnel
Obstacle spirituel, p. 89	Int -2	6	4/rnd.	0	0	personnel
Ouïe vraie, p. 90	Sag	4	2/rnd.	0	0	l'ouïe
Parasites synaptiques, p. 90	Int -4	15	10/rnd.	0	0	20/50/90 m
Pénétration de l'identité, p. 90	Sag -3	contact	6/rnd.	illimitée	0	un individu
Pensées dissimulées, p. 90	Sag	5	3/rnd.	0	0	3 m
Personnification psychique, p. 91	Sag	10	3/h	0	1 tour	personnel
Pression mentale, p. 91	Sag -2	2	na	30/60/90m	0	un individu
Projection empathique à distance, p. 91	Sag -2	contact	4/rnd.	illimitée	1	10 m de diamèt.
Répugnance, p. 91	Sag -5	contact	8/rnd.	200 m	0	un individu
Rêve éveillé, p. 92	Sag	contact	3/rnd.	illimitée	0	un indiv.
Suggestion post-hypnotique, p. 92	Int -3	contact	1/niveau ou DV	illimitée	0	une créature

Métapsionisme

Sciences

Altération de l'aura, p. 93	Sag -4	10	na	touché	5	un individu
Appréciation, p. 93	Int -4	14	na	0	0	personnel
Chirurgie psychique, p. 94	Sag -5	contact	10/tours	touché	10	un individu
Clone psychique, p. 94	Sag -8	50	5/rnd.	18 m	10 rnd	spécial
Division de la personnalité, p. 95	Sag -5	40	6/rnd.	0	1	personnel
Octroi de pouvoir, p. 95	Sag -12	variable	na	touché	0	1 objet
Ultrasouffle, p. 96	Sag -10	75	0	0	3	rayon de 15 m

Dévotions

Amplification, p. 98	Sag -5	25 x amplification	amplif/rnd	0	5	personnel
Arrachement, p. 98	Sag -4	15	8/rnd.	30 m	0	1 mort-vivant
Augmentation, p. 98	Sag -3	30	8/rnd.	0	5	personnel
Auto-restauration, p. 99	Con	0	na	0	0	personnel
Champ de stase, p. 99	Con -3	20	20/rnd ou 1/rnd	0	3	max. 1 m par niveau
Convergence, p. 100	Sag	8	0	10 m	1	10 m
Détection de psionique, p. 100	Sag -3	4	1/rnd.	0	0	rayon de 200 m
Drainage psychique, p. 101	Sag -6	10/ indiv.+ contact	aucun	30 m	0	jsq. 6 esprits
Inflation psionique, p. 101	Sag -5	20	3/rnd.	0	1	ray. de 30 m
Intensification, p. 102	Affectée -3	5/ augm.	1/rnd.	0	1/ aug.	personnel
Jonction, p. 102	Int- (2 x nb. joint)	5 x nb. joint	nb. joint/ rnd.	0	nb. joint	personnel
Prolongation, p. 103	Con -4	5	2/rnd.	0	0	personnel
Réceptacle, p. 103	Sag -5	0	0	touché	1rd./ point	1 objet
Rétrospection, p. 104	Sag -4	120	na	0	10	personnel
Sangle, p. 104	Int -3	0	2 x maintenance	0	0	personnel
Transe martiale, p. 105	Sag -3	7	0 (gratis)	0	1	personnel

Index des Pouvoirs

Advanced Dungeons & Dragons™

Manuel des Joueurs / Supplément de Règles

Le Manuel Complet des Psioniques

Etes-vous prêt à découvrir le potentiel incroyable de la psychée ? Ce manuel décrit plus de 150 pouvoirs paranormaux — télépathie, ESP, Clairvoyance, Psychokinésie, Biorétroaction, déplacement hors du corps — et nombre d'autres étonnants talents jamais révélés auparavent. Le psioniste est une toute nouvelle classe de personnage pour AD&D®, tant pour les personnages des joueurs que pour les PNJs. Explorez l'espace intérieur ! Maintenant, l'esprit peut vraiment dominer la matière avec *Le Manuel Complet des Psioniques.*

ISBN 1-873799-06-3

9 781873 799062

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton,
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom